GAME BOY ADVANCE™

M94097-01ENG

AGB-BR5P-UKV

MEGAMAN 6™ BATTLE NETWORK CYBEAST GREGAR

CAPCOM®

INSTRUCTION BOOKLET

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality ™

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

Game Boy Advance Game Pak conforms to:

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3
– EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

CONTENTS

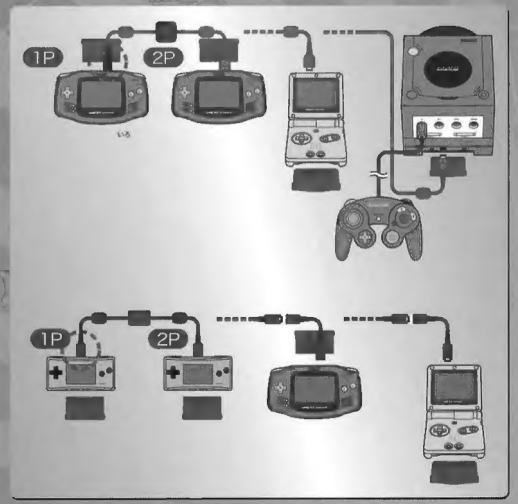
Multiplayer Setup 2
Using the Game Boy Advance™ Wireless Adapter 3
The World of *Mega Man Battle Network*™ 4
Into the Unknown! 5
Characters 5
Starting Up 6
Game Controls 6
Action! 8
Internet 9
Battle: Custom Screen 10
Battle: Action Screen 12
Emotion Window 13
Beast Out System 14
Beast Over 14
Cross Change System 15
Cross Beast 16
PET Screen 17
Navi Customizer 20
Network Functions 22
Link Navis and Trials 25
Battle Chip Secrets 26
Traders 27
Items 27
Message Board 28
Virus Battle 28
Game Hints 30

MULTIPLAYER SETUP

GAME BOY ADVANCE ™ GAME LINK ™ CABLE

YOU NEED:

- ❑ Combination of 2: Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™, Game Boy™ Micro and/or Game Boy™ Player
- ❑ 1 Game Boy Advance™ Game Link™ cable (sold separately)
- ❑ 2 ***Mega Man Battle Network***™ ***6*** Game Paks



CONNECTING

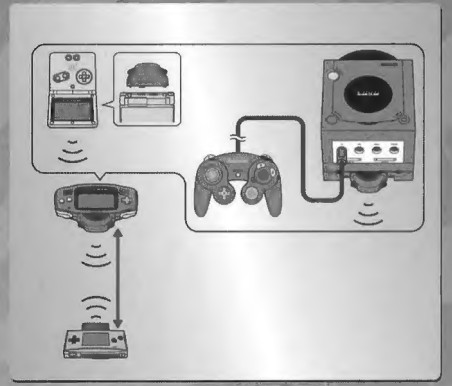
1. Make sure the power of both Game Boy Advance™ systems is OFF.
2. Insert a ***Mega Man Battle Network***™ ***6*** Game Pak into each Game Boy Advance™ system.
3. Link the Game Boy Advance™ Game Link™ cable to the external extension connector on both Game Boy Advance™ systems. The system connected to the smaller plug is 1P.
4. Turn on the systems.

USING THE GAME BOY ADVANCE™ WIRELESS ADAPTER

MULTIPLAYER NETWORK BATTLE

YOU NEED:

- ❑ Combination of 2: Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™, Game Boy™ Micro and/or Game Boy™ Player
- ❑ 2 Game Boy Advance™ Wireless Adapters (sold separately) (***Note:*** Using the NINTENDO GAMECUBE WAVEBIRD WIRELESS CONTROLLER may conflict with the the Game Boy Advance™ Wireless Adapter, mixing the signals and causing interference)
- ❑ 2 ***Mega Man Battle Network***™ ***6*** Game Paks



CONNECTING

1. With both gaming systems turned OFF, insert a ***Mega Man Battle Network***™ ***6*** Game Pak into each system.
2. Connect the Game Boy Advance™ Wireless Adapters to the external expansion connectors of each system.
3. Turn both systems ***ON***.

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ CABLE (MODEL NO.: AGB-005).

THE WORLD OF MEGA MAN BATTLE NETWORK™

THE YEAR IS 200X . . .

It is the network age, made possible by the rapid advancements of the Internet and other communications technology, and everyone has a portable handset called a ***PET*** (PErsonal Terminal).

WHAT IS A PET?

Similar to an evolved cellular phone in appearance, PETs are equipped with both phone and e-mail capabilities, and can also double as textbooks and newspapers, making them a very convenient accessory for modern life. On top of that, inside each PET is a humanoid AI program called a ***Net Navi***, which can perform all sorts of tasks on the network for its human owner.

VIRUS BUSTING!

The networked society... The world is a very convenient place to live in, but things aren't always perfect, thanks to rampant computer viruses. To protect themselves against these viruses, people equip their Net Navis with battle data programs called Battle Chips, and have their Net Navis fight the viruses directly. This is called ***Virus Busting.***

THE MEGA MAN NETWORK SERIES

- ***MEGA MAN BATTLE NETWORK™***
  The first game in the series, ***Battle Network 1***, pits you in an intense battle against the evil secret society, WWW. Through Lan and his friends' efforts, all hacking is rooted out. But in the end, the evil Dr. Wily, the mastermind behind the terror, disappears!
- ***MEGA MAN BATTLE NETWORK™ 2***
  With WWW eliminated, you go up against Gospel, the evil Net Mafia and the newest threat. Lan and company infiltrate and overthrow Gospel, and in the process find an evil mastermind secretly running things behind the scenes!
- ***MEGA MAN BATTLE NETWORK™ 3***
  This exciting third game in the series pits you against the resurrected Dr. Wily. In a desperate battle, Lan and friends uncover the truth about the "Great Disaster" and its restricted data.
- ***MEGA MAN BATTLE NETWORK™ 4***
  This fourth chapter in the series, released in two different versions, has Lan vying to win the tournament to prove himself the best Net Battler in the world. While top opponents battle for the championship, a secret organization lurks behind the scenes!
- ***MEGA MAN BATTLE NETWORK™ 5***
  The fifth installment in the series, also in two different versions, finds Lan fighting to rescue his father from the evil Dr. Regal, leader of the Dark Chip Syndicate "Nebula." It introduced new features such as the Team Battle, where you actually control your ally Navi!

INTO THE UNKNOWN!

Thanks to Lan's efforts, the evil aspirations of Doctor Regal, leader of the Dark Chip Syndicate "Nebula," have come to a screeching halt, and peace has been restored to the world once again.

Lan has since returned to his normal daily life, hanging out with all his friends. Graduation from elementary school seems to be right around the corner. But that all changes one day when Ms. Mariko, Lan's teacher, tells the class she has sad news. "One of your fellow classmates is moving to another school," she says, calling Lan to the front of the class.

To the class, Lan explains, "...Um, my Dad got transferred, so my family has to move. I'm sorry I didn't tell you guys."

The next Sunday... with everything packed and ready to move, Lan's friends gather around him. Mayl shyly begins to talk. "Lan, I... was just thinking how great it would be if we could graduate from elementary school together, and then go to junior high school together... it'd be so nice... being together... always... (sniffle)"

"Mayl..." says Lan, completely surprised.

"I'm sorry... I told myself I wouldn't cry."

"We'll see each other again, and I'll definitely be back someday! So, don't cry... (sniffle)"

"Yeah."

"I'm glad you understand. Well, everyone, I better get going. Take care!" And with that, with Lan waving from the back seat, his parents' car heads off for Cyber City where a host of new adventures awaits.

CHARACTERS

LAN & MEGA MAN

A 6th-grader who just moved from ACDC Town to Cyber City, Lan's grades aren't the best, but his Virus Busting skills are top notch. His best friend is Mega Man, his Net Navi. In Net Battles, these two make a powerful team.

NEW FRIENDS IN CYBER CITY

OLD FRIENDS

STARTING UP

MAIN MENU

On the Title screen, press ***START*** to see the options for starting the game. (If you have not yet saved a game, the ***Continue*** option will not appear.)

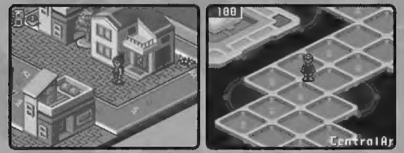
- ***New Game*** — Start a new game from the beginning.
- ***Continue*** — Start the game from the point where you saved it.
- ***Net Battle*** — Begin Multiplayer Mode. This option only appears when the Wireless Adapter is connected *(page 3)*.

SOFT RESET

Press ***START, SELECT*** and the ***A and B Buttons*** simultaneously any time during gameplay to soft-reset the game and return to the Main Menu. Use this to quit your current game and start over from where you last saved.

GAME CONTROLS

FIELD SCREEN



On the Field screen, you control Lan in the Real World and Mega Man in the Cyber World.

- ***+Control Pad*** . . . Move character
Move menu cursor
- ***A Button*** ..... Speak/Examine
Confirm
- ***B Button*** ..... Dash (hold down while moving)
Cancel
- ***R Button*** ..... Jack-in (to the Cyber World)
Jack-out (from the Cyber World)
- ***L Button*** ..... Talk to Mega Man
(from the Real World)
Talk to Lan (from the Cyber World)
- ***START*** ..... Open PET screen
- ***SELECT*** ..... Skip cutscene

CUSTOM SCREEN

- ***+Control Pad*** . . . Move cursor
- ***A Button*** ..... Confirm
- ***B Button*** ..... Cancel
- ***R Button*** ..... View Battle Chip description
- ***L Button*** ..... Run away
- ***START*** ..... Move cursor to ***OK***
- ***SELECT*** ..... Hide Custom window

BATTLE ACTION SCREEN

- ***+Control Pad*** . . . Move Mega Man
- ***A Button*** ..... Use Battle Chip
- ***B Button*** ..... Mega Buster (hold down to charge)
- ***R or L Button*** .. Open Custom screen (when Custom Gauge is full)
- ***START*** ..... Pause
- ***SELECT*** ..... Not used

ACTION!

EXPLORING THE REAL WORLD

You progress through the game by moving back and forth between the ***Real World*** and the ***Cyber World***. In the Real World, you play as Lan.

- ***Speak/Examine*** — Press the ***A Button*** to talk to the person in front of you or examine something.
- ***Dash*** — Hold down the ***B Button*** while moving with the +***Control Pad*** to skate along faster than a normal walk.
- ***Talk to Mega Man*** — Press the ***L Button*** anywhere in the field to talk to Mega Man inside your PET. He may have some good advice for you if you ever get stuck or aren't sure where to go next.
- ***Jack-in*** — This action allows you to transmit a signal from your PET device to send Mega Man into all sorts of electronic equipment. To jack-in, stand in front of a computer or other electronic device and press the ***R Button***.

EXPLORING THE CYBER WORLD

In the Cyber World, you play as Mega Man, searching out enemy bosses while taking out pesky viruses and solving a variety of problems.

- ***Speak/Examine*** — Press the ***A Button*** to talk to programs or examine something. Be sure to examine the Mystery Data scattered here and there.
- ***Dash*** — Hold down the ***B Button*** while moving with the +***Control Pad*** to dash along faster than a normal walk.
- ***Talk to Lan*** — Press the ***L Button*** anywhere in the field to talk to Lan in the Real World. If you're stuck, try asking him for advice.
- ***Jack-out*** — Press the ***R Button*** to bail out of the Cyber World and return to the Real World and regain control of Lan. Beware —there may be times when Mega Man can't jack-out immediately.

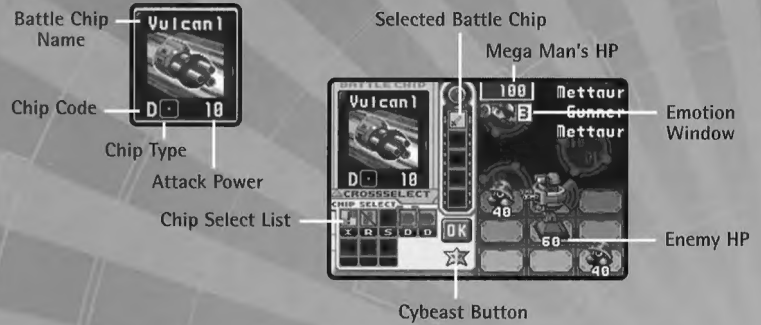
IF THERE IS A PROBLEM WITH AN ELECTRONIC DEVICE, IT'S PROBABLY DUE TO A VIRUS OR AN ENEMY NAVI WREAKING HAVOC INSIDE IT. WHEN THIS HAPPENS, JACK IN AND SEND MEGA MAN INTO THE CYBER WORLD TO DO A NUMBER ON THE ENEMY. YOU CAN ALSO JACK IN EVEN IF THERE IS NO TROUBLE TO CLEAN UP, SO CHECK ALL OVER THE REAL WORLD FOR PLACES TO JACK INTO AND EXPLORE.

By jacking-in to the computer in Lan's room, you can go to the world of the Internet to access and explore numerous different areas.

- ***Mystery Data*** — Scattered throughout the Internet are things called ***Mystery Data***. Check them out to obtain chips, items, and more.
- ***Shop*** — Talk to a Net Dealer to bring up a Shop screen. Move the cursor to highlight the item you want and press the ***A Button***. If a Chip is shown in green text, that means it is something you don't have in your inventory. Press the ***R Button*** to view a description of the item currently highlighted.
- ***Message Board*** — People put up different messages and notices on message boards. Read these to discover rumors, new battle techniques, and other useful information.
- ***Rush Road*** — Scattered throughout the Internet are bone-shaped icons. Something may happen if you use Rush Food on these squares.

BATTLE: CUSTOM SCREEN

When you encounter an enemy, you'll be taken first to the Custom screen. Here you can select a Battle Chip to send to Mega Man.



SELECTING BATTLE CHIPS

Five chips are chosen at random from the Chip Folder and displayed in the Chip Select area. Select one of these chips to send to Mega Man by highlighting the chip and pressing the ***A Button***. With a chip highlighted, press the ***R Button*** to view information about it.

RULES FOR CHOOSING BATTLE CHIPS

Normally you can only select one chip at a time to send to Mega Man. However if the circumstances are right (see illustration), you can choose up to five chips at once, giving you the advantage. (Chips that can't be selected are grayed out on the list.)

Chips with the Same Name

Chips with the Same Chip Code

SENDING DATA

Once you finish selecting chips, move the cursor to ***OK*** and press the ***A Button***. The screen will switch to the action screen where you control Mega Man in battle.

BEAST OUT MODE

Highlight the Cybeast button and press the ***A Button*** to enter Beast Out Mode. (This isn't available at first; it becomes available later on in the game.)

Cross Change

CROSS CHANGE

On the Custom screen, press the ***+Control Pad*** ↑ to open the Cross Select screen. Press ↑/↓ to select a Cross to equip. (This isn't available at first; it becomes available later on in the game.)

EMOTION WINDOW

This window shows Mega Man's sync status. The status changes if you enter Beast Out Mode, take damage, or do other specific things.

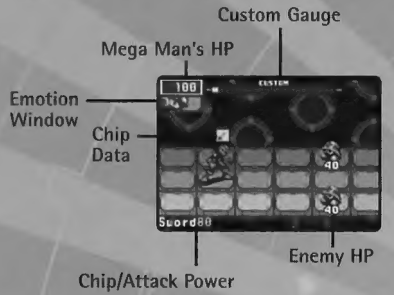
Emotion Window

RUN AWAY

Press the ***L Button*** to run away. Whether or not you actually get away depends on your luck...

BATTLE: ACTION SCREEN

Once you select a chip from the Custom screen, you proceed to the Action screen. Here you control Mega Man and use the selected chips to defeat the enemy.



ATTACK AREAS

Mega Man moves around on the red squares, while the enemy moves around on the blue squares. Neither side can enter the opposite side's area, but there may be special attacks that allow you to invade the opposite side temporarily.

MEGA BUSTER

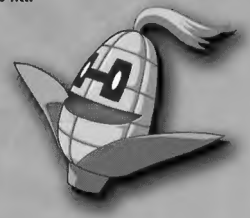
Press the ***B Button*** to fire your Mega Buster, which has unlimited ammo. The closer you are to the enemy, the easier it is to perform rapid-fire attacks. Hold down the ***B Button*** to charge up the Mega Buster for a more powerful shot.

USING CHIPS

Press the ***A Button*** to use chips already sent to Mega Man from the Custom screen. The next chip you can use appears on the bottom of the screen.

CUSTOM GAUGE

Once the action starts, the Custom Gauge slowly starts to fill. Once it is full, press the ***L or R Button*** to re-enter the Custom screen. Now, even if you've used up all your chips, you can select more to send to Mega Man during the same turn.



RESULT SCREEN

Win fights by ***deleting*** enemies (reducing their HP to zero). After each victory, you go to the Results screen, where you can see how long the battle lasted, your Busting Level *(see below)*, and any Chip Data acquired.

BUSTING LEVEL

Your Busting Level is an evaluation of your virus-busting techniques. The higher your Busting Level climbs, the more valuable items you can get after victories. Usually you just get money, but if you show superior skills in battle, you may be able to pick up some powerful enemy moves (Battle Chips) as well.

COUNTERS

A Counter is when you attack an enemy the moment that enemy is about to attack you. If you land a successful Counter, that enemy will be paralyzed temporarily, leaving it open to attack. With a successful Counter, Mega Man's Emotion Window will shoot up to Full Synchro status.

This window reflects Mega Man's state of mind. As he fights, his emotion can change to various states.

Normal — Mega Man begins battles in this neutral state.

Full Synchro — Helps you see when to time attacks for Counters, and doubles the attack power of your next chip.

Tired — When the Emotion Window point counter reaches zero, Mega Man's status changes to Tired. In Tired status, you cannot move to Full Synchro even if you get a Counter on an enemy. If you press the Cybeast button during Tired status, Mega Man enters Beast Over Mode.

Very Tired — When he exits Beast Over Mode, Mega Man goes to Very Tired status. In this state, you cannot equip Crosses, the attack level of the Mega Buster drops, and your HP decreases rapidly.

Angry — Mega Man turns red and gets more serious, giving the next chip he uses double the attack power.

IF MEGA MAN GETS INFECTED BY A BUG, THE EMOTION WINDOW MAY START TO FLASH TO INDICATE A PROBLEM.

BEAST OUT SYSTEM

During the course of the game, Mega Man will capture a giant, powerful beast of the Cyber World within his own body. Once this happens, you can press the Cybeast button from the Custom screen *(page 10)* and Mega Man will enter Beast Out Mode. In this mode, Mega Man will transform into a Cybeast, and the following changes will occur:

- ❑ You can hold down the ***B Button*** to fire a rapid-fire Gregar Buster.
- ❑ When you use a chip, the attack will automatically home in on the enemy the cursor is on.
- ❑ Attack power of elementless chips increases +30.
- ❑ Charge attacks for elementless chips unleash a Gregar Claw attack.
- ❑ No more getting stunned or knocked back when attacked.

However, while Mega Man is in Beast Out Mode, the Emotion counter points decrease by one point per turn. If the counter reaches zero, Mega Man drops out of Beast Out Mode and his status goes to ***Tired*** because his energy has been drained. If the battle ends during Beast Out Mode, Mega Man will return to normal.

BEAST OVER

In Beast Out Mode, Mega Man gains an immense power-up, which gives him a big advantage in battle. However, controlling this power uses Emotion Window points. If you don't have any points left and you try to enter Beast Out Mode, Mega Man enters a berserk mode called ***Beast Over.***

In Beast Over Mode, Mega Man acts on his own, and you can't control him! He uses the selected chips on his own, and wields an immense destructive power worthy of the Cybeast. When the next turn rolls around, Mega Man's status will change to ***Very tired,*** leaving him highly vulnerable to attack.

CROSS CHANGE SYSTEM

During the course of the game, you'll be able to control Link Navis and participate in trials. When you successfully complete the trials, you'll be able to equip a Cross imbued with the power of that Link Navi.

Equipping a Cross is called the ***Cross Change System,*** which you access from the Custom screen by pressing the ***+Control Pad*** ⬆. Be careful: Crosses have elemental attributes they are weak against, which leave you even more vulnerable to certain attacks.

HEAT CROSS Link Navi Heat Man
TYPE: Fire ***CHARGE SHOT:*** Fire Arm ***WEAKNESS:*** Take double damage from Aqua-type attacks.
CHARACTERISTICS: Fire-type chips that don't dim the screen get +50 boost in attack power. Buster Attack power boosted +1.

ELEC CROSS Link Navi Elec Man
TYPE: Electric ***CHARGE SHOT:*** Thunderbolt ***WEAKNESS:*** Take double damage from Wood-type attacks.
CHARACTERISTICS: Electric-type chips that don't dim the screen get +50 boost in attack power. Stun status added to charge shots of elementless chips that don't dim the screen.

SLASH CROSS Link Navi Slash Man
TYPE: Sword ***CHARGE SHOT:*** Wide Slash ***WEAKNESS:*** Take double damage from Break-type attacks.
CHARACTERISTICS: Sword-type chips that don't dim the screen get +50 boost in attack power. Attack power greatly increases with charge shots of these chips.

ERASE CROSS Link Navi Erase Man
TYPE: Cursor ***CHARGE SHOT:*** Erase Delete Beam ***WEAKNESS:*** Take double damage from Wind-type attacks.
CHARACTERISTICS: Cursor-type chips get +30 boost in attack power. Use elementless chips that don't dim the screen, and if the enemy's remaining HP has a ***4*** in it, it will be deleted immediately; a bug will make the Navi's HP drop.

CHARGE CROSS Link Navi Charge Man
TYPE: Fire ***CHARGE SHOT:*** Charge Tackle ***WEAKNESS:*** Take double damage from Aqua-type attacks.
CHARACTERISTICS: Chip open slot goes up +1 with every turn. Attack power increases with charge shots of Fire-type chips that don't dim the screen.

CROSS BEAST

If you engage Beast Out Mode with a Cross equipped, the Cross and the Beast fuse and form a ***Cross Beast***.

While Mega Man is a Cross Beast, the Cross abilities remain the same. However, Mega man will attack automatically when chips are used. Hold down the ***B Button*** to charge the Gregar Buster, and use an elementless chip to perform a special Charge attack.

PET SCREEN

Press ***START*** on the Field screen to enter the PET screen.

CHIP FOLDER

The Chip Folder holds the chips you use in battle. You start out with one folder, which you can edit or rearrange. As the game progresses, you can gain an additional Chip Folder and one backup folder. You cannot edit or rearrange the backup folder, but you can update it by getting backup folders from other players.

- ***Equipping Folders*** — The folder you have equipped is marked ***Equip***. To equip a different folder, select the folder you want to equip, press the ***A Button*** and then select the ***Equip*** option.
- ***Editing Folders*** — Select a folder to edit, press the ***A Button*** and then select the ***Edit*** option. You will move on to the Folder Edit screen *(described on the right)*.
- ***Change Name*** — Change the folder's name.

FOLDER EDIT SCREEN

On the Folder Edit screen, press the ***+Control Pad*** ⬅/➡ to move between the Chip Folder and Pack. Select a chip from each folder by pressing the ***A Button***; this will exchange the two chips.

Chip Folder

Pack

- Press the ***A Button*** twice to just send the chip from the Pack to the Chip Folder rather than exchange it.
- Press ***START*** to rearrange the chip order.
- Press the ***L/R Buttons*** to switch between pages.

BATTLE CHIP RANKINGS

Battle Chips are divided into three ranks according to their capabilities.

- ❑ ***Standard Chip*** — Gray border
- ❑ ***Mega Class Chip*** — Blue border
- ❑ ***Giga Class Chip*** — Red border

FOLDER EDITING RULES

- ❑ Be sure to fill up all 30 slots with chips.
- ❑ You can only put a certain number of chips of the same name, depending on the data size value, in a folder at one time:

DATA SIZE	MAX CHIPS
0-19 MB	5
20-29 MB	4
30-39 MB	3
40-49 MB	2
50-99 MB	1

- ❑ You can only put up to five Mega Class Chips and one Giga Class Chip in a folder at one time.

REGULAR CHIPS

Regular Chips always appear in the Chip Select List on the Custom screen. They can be useful if you do a good job of incorporating them into your strategy. In the folder, move the cursor over the chip you want to designate as a Regular Chip and press ***SELECT***. If a border appears around the chip, that means it has been designated as a Regular Chip. (Not all chips can be turned into Regular Chips.)

If the chip's Data Size is larger than the amount of remaining Regular Memory, you won't be able to designate the chip as a Regular Chip. You can increase the amount of Regular Memory available by finding an item called ***Regular UP***.

TAG CHIPS

Tagging chips lets you select two chips to always appear in your Chip Select Chart on the Action screen. Highlight a chip and press ***SELECT*** to designate it as a ***Tag Chip***, then select the second chip and press ***SELECT***. The combined memory of the two chips cannot exceed 60MB.

EXAMPLE: If you designate the Sword S and Area Steal S chips as Tag Chips from the Custom screen, these two chips will always appear in your Chip Select Chart when you move to the Action screen, allowing you to use them for a 1-2 combo.

SUB-CHIPS

There are many kinds of ***Sub Chips***, and you can use them on the Field screen of the Cyber World to help Mega Man out. Get them from Shops and Mystery Data. Sub Chips can only be used once.

DATA LIBRARY

Data for chips you acquire is entered automatically in the ***Data Library***, and you can view it at any time. The first page shows Regular Chips. Press the ***+Control Pad*** ◀/▶ to view pages for Mega Class and Giga Class Chips. Stars to the right of the chip name indicate how rare the chip is, with more stars signifying rarer chips.

P.A. MEMO

In the pages of the Data Library you'll find the ***P.A. Memo***, which allows you to view a list of the Program Advance (P.A.) combinations *(page 27)* you have used so far in the game.

MEGA MAN

View Mega Man's status here. As you progress, the Navi Customizer and Records screens will be added.

NAVI CUSTOMIZER

This activates the Navi Customizer *(page 20)*.

RECORD SCREEN

View the Delete Time Record for beating enemies on Busting Level S for each Navi's SP. Both My Record and Total Record are shown. The faster the Total Record time, the higher the Navi Chip SP attack power goes, so compare record times with friends to make your SP more powerful.

E-MAIL

Read e-mail addressed to Lan. Use the ***+Control Pad*** to move through the list of e-mails. Press the ***A*** or ***B Button*** to scroll through the message.

KEY ITEMS

View important items you've collected and their descriptions. Use the ***+Control Pad*** to move through the list.

COMMUNICATION

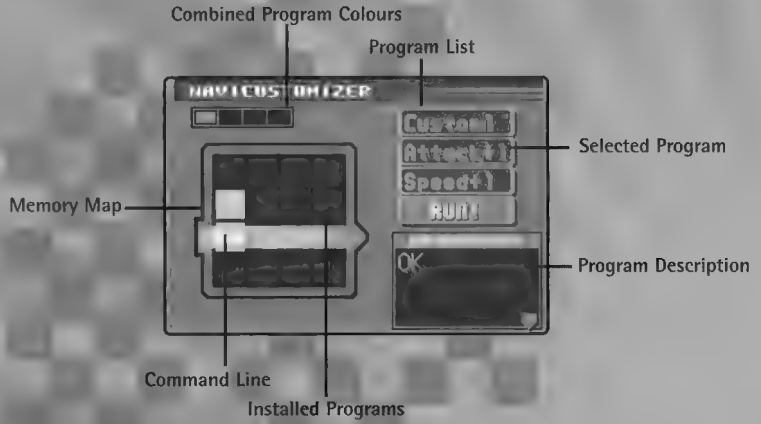
Link-up with pals for battle or to trade chips *(page 22)*.

SAVE

Save your progress. To resume a saved game, select ***Continue*** from the Main Menu.

NAVI CUSTOMIZER

Once you reach a certain point in the game, the Navi Customizer feature will be added to your PET device. Use it to combine programs and strengthen the abilities of your Navis. Access the Navi Customizer from the Mega Man screen *(page 19)* in the PET screen.



INSTALLING PROGRAMS

Move the +*Control Pad* ⬆/⬇ on the Program List to select a program to install. Press the *L/R Buttons* to toggle between pages of the list. Once a program is selected, the program appears in the Memory Map for you to place. Select a location for the program and press the *A Button* to install it.

REMOVING PROGRAMS

To remove programs installed in the Memory Map, press the +*Control Pad* ⬅ to move the cursor to the Memory Map area. When you select a program, the options *Remove* and *Move* appear. Select *Remove* to uninstall the program and return it to the list. Select *Move* to move the program within the Memory Map to rearrange the layout. Press *SELECT* to remove all installed programs at once and clear the Memory Map.

PROGRAM TYPES

There are two types of programs:

- ❑ *Program Parts* — These add abilities to Mega Man, such as SuprArmr (Super Armor) that prevents him from getting knocked back by attacks.
- ❑ *Plus Parts* — These improve Mega Man's stats, such as increasing the attack power of his Mega Buster.

PROGRAMMING RULES

- ❑ *Rule 1* — Place Programs so they don't overlap outside the Memory Map.
- ❑ *Rule 2* — Place Program Parts so at least one square overlaps the Command Line.
- ❑ *Rule 3* — You cannot place Plus Parts (with square pattern) on the Command Line.
- ❑ *Rule 4* — You cannot place programs of the same colour next to each other.
- ❑ *Rule 5* — You can have up to four different colours of programs — no more. Check your Combined Program Colours bar *(page 20)*.

RUN

Once you finish setting up the program, select *Run* (press *START* to move the cursor directly to *Run*). When *OK!* appears, the program has been compiled.

BUGS!

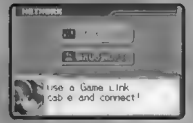
Once you run the program, if you made any errors by disregarding any programming rules, there will be a *bug* that can adversely affect Mega Man's actions: he may not move properly or his HP might fluctuate on its own. If you notice anything weird, quickly check Mega Man's Emotion Window to see what's going on.

NETWORK FUNCTIONS

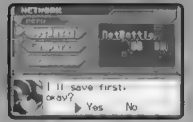
MAKING THE CONNECTION

Use the Game Boy Advance™ Game Link™ cable or the Game Boy Advance™ Wireless Adapter (both sold separately) to link-up with friends and trade chips and programs, or even go head-to-head with other ***Battle Network*** gamers, and more. ***(Set up the cable to communicate with the other gamer by following the instructions on page 2.)***

Once you have either the Game Boy Advance™ Game Link™ cable or Game Boy Advance™ Wireless Adapter connected, go to the Network menu and select the networking device you will be using.



When you enter the Network screen, you will be asked to save your game. The game will also be saved automatically after a Network Battle or when you finish trading.



USING THE GAME BOY ADVANCE™ WIRELESS ADAPTER

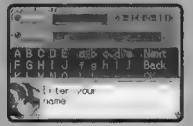
When you're using the Game Boy Advance™ Wireless Adapter, you will be taken to the following screen:

SELECT HOST/CLIENT

Press the ***+Control Pad*** ⬅/➡ to select being either the ***Host*** or the ***Client***, and press the ***A Button***. If you choose to be the ***Host***, you will proceed to a standby screen where you can wait for another player to join you. If you choose to be a ***Client***, you will proceed to a screen to select a Host to join.

ENTERING/CHANGING NAME AND COMMENT

Edit the name and comment that you want to appear when you connect to another player. (The name can be up to 8 characters long; the comment, up to 10 characters.)



CONTROLS FOR ENTERING NAME AND COMMENT

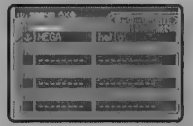
- ***+Control Pad*** . . . Move text cursor
- ***A Button*** . . . . . Confirm
- ***B Button*** . . . . . Backspace
- ***L/R Buttons*** . . . . Move text cursor left/right
- ***START*** . . . . . Move cursor to ***OK***
- ***SELECT*** . . . . . Not used

STANDBY SCREEN

When you choose to be the ***Host***, you will be taken to the Standby screen where you wait for another player to request to join you.

SELECTION SCREEN

When you choose to be a ***Client***, you will be taken to the Host Selection screen. Use the ***L/R Buttons*** to shuffle the list, and press the ***A Button*** to select a player to join.



NET BATTLE

Link-up with a friend and go head-to-head in three different modes of play. First, select your mode:

- ***Single Battle*** — Face off in a single match.
- ***Triple Battle*** — Go for best two out of three.
- ***Random Battle*** — Battle with a folder of randomly selected chips.

Then select the type of battle:

- ***Practice*** — Wins and losses are not counted.
- ***Battle*** — Wins and losses count. The winner takes a chip from the loser. (You must have at least one other chip besides a Giga Class chip in your Pack to play this battle type.)

Once both players select the same mode and battle type, the battle begins.

MATCH RULES

- The first player to reduce the opponent's HP to zero wins the battle.
- The 15th turn is the final turn of the battle, and then the match ends. If a winner hasn't been determined, the player who inflicted more damage wins, regardless of actual remaining HP.

COMPARE LIBRARIES

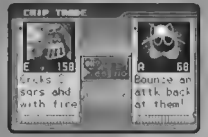
Compare Data Libraries with other people. Any entries in the other person's library that are not in yours will be added to your library, and vice versa.

COMPARE RECORDS

Compare Delete Time Record totals and update the records with the new top times.

TRADE

Trade Battle Chips and more with three trading modes.



- ***Battle Chip Trading*** — Trade individual chips from your Pack (Giga Class Chips cannot be traded). If you just want to give a chip to someone without getting one in return, select your chip while your friend selects ***None***.
- ***Program Trading*** — Trade individual programs. Both players must have the Navi Customizer unlocked in order to trade programs.
- ***Folder Trading*** — Overwrite your backup folder with a friend's folder, or copy your folder to a friend's backup folder. You cannot trade a folder that cannot be equipped. For example, if you can only equip up to five Mega Class Chips, you cannot receive a friend's folder if it has six Mega Class Chips in it. If you've tried but can't trade folders, try rearranging them until they contain chips that can be equipped by the other person.

Link Navis are Navis other than Mega Man that Lan can control. Lan operates these Link Navis in trials that he must complete. Link Navis have fixed chips that always appear at the start of battles.

HEAT MAN Operator Mr. Match

TYPE: Fire ***CHARGE SHOT:*** Heat Arm ***FIXED CHIP:*** Heat Press

TRIAL: Mr. Match (or simply "Match," as Lan calls him) has been transferred to Cyber City Elementary School, and now his job is to teach Lan how to use fire. Burn up all those pesky viruses with your smokin' new skills.

ELEC MAN Operator Ann Zap

TYPE: Electric ***CHARGE SHOT:*** Thunderbolt ***FIXED CHIP:*** Dash Electric Sword

TRIAL: Thanks to a ghost Navi, the Sky Area is experiencing a power outage. And they need cyber batteries to turn the lights back on. Work with Elec Man to make your way through the darkness.

SLASH MAN Operator Ms. Fahran

TYPE: Sword ***CHARGE SHOT:*** Triple Edge ***FIXED CHIP:*** Rolling Slash

TRIAL: Ms. Fahran, the home-ec teacher and master chef, gets to teach Lan about cyber cooking. Chop the vegetables just right, without spoiling their freshness.

ERASE MAN Operator Dark Scythe

TYPE: Cursor ***CHARGE SHOT:*** Hex Sickle ***FIXED CHIP:*** Erase Delete Beam

TRIAL: Your target is a gang that hangs out in the Underground Internet. You'll have to sneak up on them from behind so as to not get caught, and take them out quick.

CHARGE MAN Operator Al Ferry

TYPE: Fire ***CHARGE SHOT:*** Crazy Locomotive ***FIXED CHIP:*** Volcano Charge

TRIAL: You have to operate the train, Charge Man, and take all the customers to their destinations. Drive safely, and watch out for road hazards!

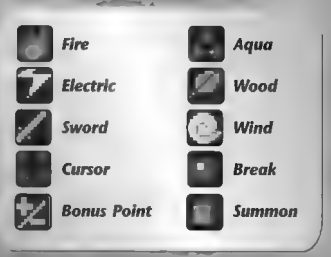
BATTLE CHIP SECRETS

ATTACK POWER

A chip's attack power determines how much damage it will do to an enemy with a single hit. Of course a higher attack power is more effective, but there are also other factors to consider, such as range of spread attacks and elemental attributes. So the attack power is just one of many factors you need to consider to choose the best chip for the situation at hand. (Attack power is not shown for non-attack support chips.)

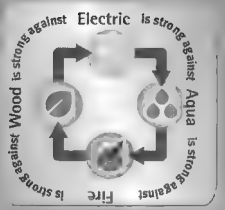
CHIP TYPES

There are 10 types of chips:



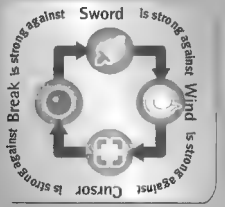
ELEMENTAL ATTRIBUTES

Four chip types are also elemental attributes. They each have a strength and weakness. Attack an enemy having the elemental attribute that the chip is strong against to perform an elemental attack worth double damage!



SPECIAL CHIP EFFECTS

- ***Sword*** — Deal double damage against wind-type enemies and other enemies weak against Sword-type attacks.



- ***Wind*** — Blow away the barrier aura of your opponent. Deal double damage against Cursor-type enemies and other enemies weak against Wind-type attacks.
- ***Cursor*** — Attack an enemy with Cursor-type attack to cancel that enemy's trap chip. Deal double damage against Break-type enemies and other enemies weak against Cursor-type attacks.
- ***Break*** — Damage enemies even when they are guarding. Deal double damage against Sword-type enemies and other enemies weak against Break-type attacks.

CHIP CODES

Chip Codes are displayed with the letters *A-Z*. On the Custom screen, you can select two different types of chips at the same time as long as they have the same code. Chip Codes with an * (asterisk) can be selected along with any other Chip Code.

PROGRAM ADVANCE

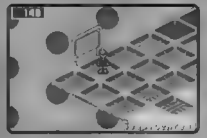
When you select a certain combination of Battle Chips, they may fuse and transform into a brand new Battle Chip. This is called a ***Program Advance***. Every Program Advance you discover is saved to your P.A. Memo area.

- ***Chip Traders*** — A Chip Trader is a machine that gives you a new chip at random in exchange for a few old chips you no longer need. When you trade in old chips for a new one, your game is saved automatically, so be careful what you trade away.
- ***Number Traders*** — If you enter the right eight-digit number, this machine will give you a chip or an item (one time per number). Find numbers throughout the game.
- ***Bug Piece Traders*** — Supposedly somewhere in the world is a Trader that will give you new chips in exchange for bugfrags . . . .

ITEMS

Search for and collect items to power-up Mega Man and help you get through the game. Some examples:

- ***HP Memory*** — Increases Mega Man's max HP by 20.
- ***P Code*** — Eliminates a Security Cube. (You get these from people, etc.)



As you progress through the game, you'll come across areas where bulletin boards are located. These are posted with notices put up by various people who require assistance in special matters. Their requests can range from virus busting, to trading chips, and so on.

- ❑ Each request or posting has a number of stars next to it. The more stars there are, the more challenging the request will be. Tougher tasks also have better rewards.
- ❑ In order to take on more difficult requests, build up your rank by completing simpler requests.

BASIC INFO

As you progress through the game, you'll come across a game called ***Virus Battler***, where you connect ***Battler Cards*** to play. Virus Battler is a mysterious game hidden somewhere in the world. Place two viruses and duel with enemy viruses.

WHAT ARE BATTLER CARDS?

Battler Cards are mysterious cards you need in order to play Virus Battler. You can pick up these cards in certain places. Battler cards can store ***Virus Data***, which you take and use to battle other viruses. To view your Battler Cards, go to the Key Items screen.

WHAT IS VIRUS DATA?

Virus Data is a collection of data on a virus, including its behavior patterns, health, attack power, etc.

OBTAINING VIRUS DATA

In the Cyber World there are certain viruses that are extremely rare. If you have Battler Cards when you defeat these viruses in battle, their data is automatically stored on a Battler Card.

HOW TO PLAY

1) SELECT A VIRUS

When you start Virus Battler, you first select two viruses on the Virus Select screen. The memory size for both viruses combined must be under ***50MB***. (Viruses that cannot be selected are grayed out.) Select your two viruses and then select ***OK*** to move to the Virus Placement screen. If you only want to play with one virus, select ***OK*** after you choose the virus to start.

> ***ABOUT VIRUS HP: Virus HP is determined by the total of the two chosen viruses. If one has 40HP and the other 60HP, they will have a combined HP of 100. When either of the viruses takes damage, HP is deducted from the total HP amount. If the HP reaches 0, the viruses are deleted.***

2) PLACE THE VIRUS

Place your viruses on the best spot in the arena.

3) START THE BATTLE

Once all viruses are placed, the battle begins. Viruses will attack on their own.

WINNING

Your viruses must reduce the opponent viruses' HP to zero to win.

GAME HINTS

USE THE L BUTTON IF YOU GET STUCK

If you aren't sure what to do or where to go next, use the *L Button* to talk to Mega Man. He may have a useful hint for you.

GET PLENTY OF REST

When you run out of things to do, head to your room and go to bed for the night. When you wake up, it will be morning, the start of a new day.

USE THE SPECIAL CHIP ORDER SERVICE

Once you advance to a certain point in the game, a special order service for Battle Chips will become available. You can order chips in your Data Library to restock your folders. Comparing libraries with people who have found more chips unlocks them in your own library, so use this service to get your hands on even more chips. (Not all chips can be ordered through this service.)

WATCH YOUR HP

You don't get HP back after battles, so be sure to use recovery items or Sub Chips during battle or before you run into another enemy. You may also receive HP Balls on the Result screen; these also restore HP.

MAINTAIN FULL SYNCHRO STATUS

Mega Man's Emotion Window returns to normal once a battle is over. But if you finish a battle with Full Synchro status, Mega Man stays in Full Synchro and starts the next battle that way. Get a Counter in Full Synchro to maintain the full sync even longer. You get double damage for attacks while in Full Synchro, so keep it as long as you can.

USING ATTACK ELEMENTS, PART 1

You can use attack elements to your advantage to get the upper hand. For example, if an enemy is standing on a panel with a tuft of grass, a fire attack will do double the damage.

USING ATTACK ELEMENTS, PART 2

By combining elements and status effects, you can pull off even more powerful attacks. For example, if an enemy is standing on an ice panel, use an Ice Attack to freeze the enemy so it can't move for several turns. Then, if you use a Break Attack on the frozen enemy, you can do double the damage. Other combinations might be using a special chip to put an enemy in a bubble, and then using an Electric Attack to follow up with double damage. Try to think up more combinations!

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality ™

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

INHALT

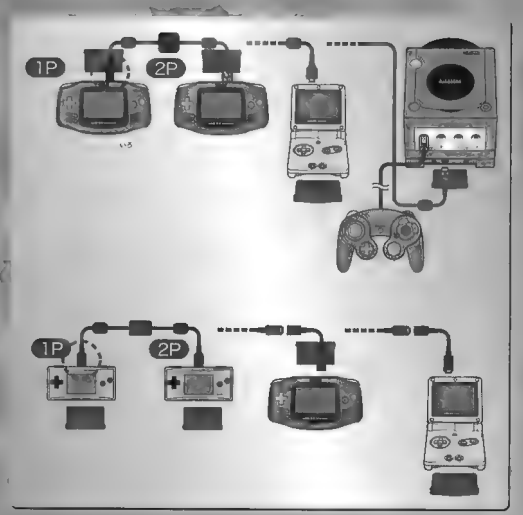
Mehrspieler-Konfiguration 2
Verwenden des Drahtlosen Game Boy Advance™-Adapters 3
Die Welt von *Mega Man Battle Network™* 4
Reise ins Unbekannte! 5
Spielfiguren 5
Spielstart 6
Spielsteuerung 6
Action! 8
Internet 9
Kampf: Custom Screen (Modifikationsbildschirm) 10
Kampf: Action Screen (Aktionsbildschirm) 12
Emotion Window (Emotionsanzeige) 13
Beast Out System (Freilassen der Bestie) 14
Beast Over (Berserker-Modus) 14
Cross Change System (Wechseln der Kreuze) 15
Cross Beast (Kreuzbestie) 16
PET-Bildschirm 17
Navi Customizer (Navi-Modifikator) 20
Netzwerkfunktionen 22
Link Navis und Trials (Tests) 25
Geheimnisse der Battle Chips 26
Händler 27
Objekte 27
Message Board (schwarzes Brett) 28
Virus Battle (Virenkampf) 28
Spieltipps 30

MEHRSPIELER-KONFIGURATION

GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ KABEL

DU BRAUCHST:

- ❑ 2 der folgenden Konsolen: Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™, Game Boy™ Micro und/oder Game Boy™ Player
- ❑ 1 Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel (separat erhältlich)
- ❑ 2 ***Mega Man BattleNetwork™ 6***-Spielmodule



ANSCHLIESSEN

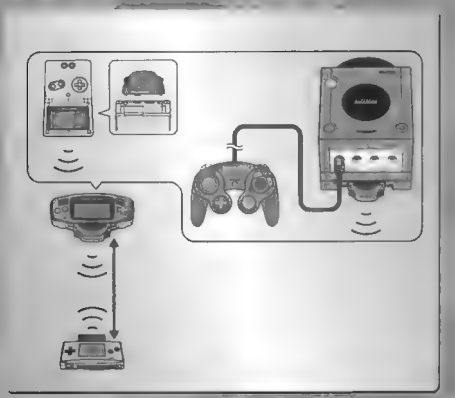
1. Stelle sicher, dass beide Game Boy Advance™-Systeme AUSgeschaltet sind.
2. Lege in jeden Game Boy Advance™ ein ***Mega Man Battle Network™ 6***-Spielmodul ein.
3. Verbinde das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel mit den Anschlussbuchsen beider Game Boy Advance™-Systeme. Der mit dem kleineren Stecker verbundene Game Boy Advance™ wird Spieler 1 zugewiesen.
4. Schalte die Game Boy Advance™-Systeme ein.

VERWENDEN DES DRAHTLOSEN GAME BOY ADVANCE-ADAPTERS

MEHRSPIELER-NETZWERKKAMPF

DU BRAUCHST:

- ❑ 2 Konsolen: Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™, Game Boy™ Micro und/oder Game Boy™ Player
- ❑ 2 Drahtlose Game Boy Advance-Adapter (separat erhältlich) (***Hinweis:*** Bei Verwendung des Drahtlosen Controllers NINTENDO GAMECUBE WaveBird mit dem Drahtlosen Game Boy Advance-Adapter können Hardwarekonflikte auftreten, wenn die Signale sich vermischen und Störungen erzeugt werden)
- ❑ 2 ***Mega Man BattleNetwork™ 6***-Spielmodule



ANSCHLIESSEN

1. Die beiden Game Boy Advance™-Systeme müssen AUSgeschaltet sein. Lege in jeden Game Boy Advance™ ein ***Mega Man Battle Network™ 6***-Spielmodul ein.
2. Schließe die Drahtlosen Game Boy Advance-Adapter an die externen Erweiterungsanschlüsse beider Game Boy Advance™-Systeme an.
3. Schalte beide Game Boy Advance™-Systeme EIN (***ON***).

GBA LINK CABLE

DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ KABEL BENÖTIGT WIRD (MODEL NO.: AGB-005).

DIE WELT VON MEGA MAN BATTLE NETWORK™

WIR SCHREIBEN DAS JAHR 200X . . .

Dies ist das Netzwerkzeitalter, das durch rasche Fortschritte der Internet-Technologie und anderer Kommunikationstechnologien möglich wurde, und jede Person besitzt ein tragbares Telefongerät, das als *PET* (PErsönliches Terminal) bezeichnet wird.

WAS IST EIN PET?

Die äußerlich einem weiterentwickelten Handy ähnelnden PETs sind mit Telefon- und E-Mail-Funktionen ausgestattet und können zugleich als Lehrbücher und Zeitungen benutzt werden, wodurch sie zu einem äußerst praktischen Hilfsmittel des modernen Lebens geworden sind. Darüber hinaus ist in jedes PET ein humanoides KI-Programm namens ***Net Navi*** integriert, das für seinen menschlichen Besitzer alle möglichen Aufgaben im Netzwerk erledigen kann.

VIRENKNACKEN!

In der vernetzten Gesellschaft lässt es sich gut leben ... aber nicht alles ist perfekt. Schuld daran sind aggressive Computerviren. Um sich gegen diese Viren zu schützen, statten die Menschen ihre Net Navis mit Kampfdaten aus. Diese werden in Programmen verwendet, welche auch unter der Bezeichnung Battle Chips (Kampfchips) bekannt sind und mit deren Hilfe die Net Navis die Viren direkt bekämpfen können. Diesen Vorgang nennt man ***Virus Busting*** (Virenknacken).

DIE MEGA MAN NETWORK-REIHE

- ***MEGA MAN BATTLE NETWORK™***
  Beim ersten Spiel der Reihe, ***Battle Network 1***, wirst du in eine ausgiebige Schlacht mit der bösen Geheimorganisation WWW versetzt. Durch die Bemühungen Lans und seiner Freunde werden alle Hacker zur Strecke gebracht. Am Ende verschwindet allerdings der böse und gerissene Dr. Wily, der führende Kopf hinter den Übergriffen!
- ***MEGA MAN BATTLE NETWORK™ 2***
  Jetzt, da die Organisation WWW eliminiert ist, steht der Spieler einer neuen Gefahr gegenüber: Es handelt sich um Gospel, die böse Net Mafia. Lan und Co infiltrieren Gospel und bringen die Bösewichte zur Strecke. Während ihres Einsatzes treffen sie auf ein gewisses böses Genie, das hinter den Kulissen die Fäden zieht!
- ***MEGA MAN BATTLE NETWORK™ 3***
  In diesem aufregenden dritten Titel der Reihe trittst du gegen den wieder zum Leben erweckten Dr. Wily an. Lan und seine Freunde enthüllen bei einem Kampf auf Leben und Tod die Wahrheit über die streng geheimen Great Disaster-Daten.
- ***MEGA MAN BATTLE NETWORK™ 4***
  Das vierte Kapitel der Reihe kam in zwei verschiedenen Versionen heraus. Lan versucht darin, ein Turnier zu gewinnen, in dem der beste Net Battler (Netzkämpfer) der Welt ermittelt werden soll. Während die Besten der Besten um diesen Titel kämpfen, treibt eine Geheimorganisation im Hintergrund ihr Unwesen!
- ***MEGA MAN BATTLE NETWORK™ 5***
  Im fünften Titel der Reihe, den es ebenfalls in zwei verschiedenen Versionen gibt , kämpft Lan gegen den bösen Dr. Regal, um seinen Vater zu befreien. Dr. Regal ist der Anführer des Dark Chip-Syndikats „Nebula". Der Titel enthielt neue Funktionen wie etwa den Team Battle, bei dem man seinen verbündeten Navi richtig steuern kann!

REISE INS UNBEKANNTE!

Dank Lan konnten die bösen Absichten Doctor Regals, des Anführers des Dark Chip-Syndikats „Nebula", bravourös vereitelt werden. Die Welt kann jetzt wieder ruhig schlafen.

Bei Lan ist der Alltag eingekehrt. Er hat wieder Zeit für alle seine Freunde. Der Abschluss der letzten Grundschulklasse steht bevor. Doch eines Tages tritt Lans Lehrerin Ms. Mariko mit einer traurigen Nachricht vor die Klasse. „Einer euerer Schulkameraden wird in eine andere Schule versetzt", sagt sie und ruft Lan vor die Klasse.

Lan erklärt seinen Schulfreunden: „Na ja, ... mein Paps wurde versetzt und die ganze Famille muss umziehen. Tut mir Leid, dass ich's euch nicht schon vorher gesagt habe." Am darauf folgenden Sonntag sind alle Freunde Lans versammelt. Es ist schon alles gepackt und umzugsbereit. Mayl sagt verlegen: „Lan, Ich ... habe gerade daran denken müssen, wie toll es wäre, wenn wir die Grundschule miteinander fertig machen könnten, ... und dann miteinander an die High School gehen könnten ... wäre wirklich schön ... wenn wir immer zusammen ... (schnief)"

„Mayl..." sagt Lan, der ziemlich überrascht ist.

„Tut mir Leid ... ich hatte mir vorgenommen, nicht zu weinen."

„Wir sehen uns wieder und irgendwann komme ich bestimmt zurück! Du musst also nicht weinen ... (schnief)"

„Ja."

„Freut mich, dass du's verstehst. Gut, Leute. Ich muss dann wohl mal. Macht's gut!"

Mit diesen Worten steigt Lan in das Auto seiner Eltern ein und winkt seinen Freunden zum Abschied, während er den Weg nach Cyber City einschlägt, wo Unmengen an neuen Abenteuern auf unseren Helden warten.

LAN UND MEGA MAN

Lan ist ein Sechstklässler, der vor kurzem von ACDC Town nach Cyber City umgezogen ist. Seine Noten sind nicht gerade die besten, aber seine Fähigkeiten beim Virenknacken sind unerreicht. Sein bester Freund ist sein Net Navi Mega Man. Bei Net Battles (Netzkämpfen) bilden die beiden ein Team mit großer Durchschlagskraft.

NEUE FREUNDE IN CYBER CITY

ALTE FREUNDE

SPIELSTART

HAUPTMENÜ

Drücke in der Titelanzeige auf ***START***, um die Optionen im Startmenü des Spiels angezeigt zu bekommen. Wenn du noch kein Spiel gespeichert hast, erscheint die Option „***Continue***" (weiter) nicht.

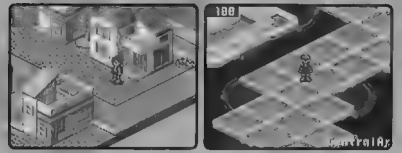
- ***New Game (neues Spiel)*** — Ein neues Spiel von vorn beginnen.
- ***Continue (weiter)*** — Das Spiel ab dem Punkt starten, an dem es zuletzt gespeichert wurde.
- ***Net Battle*** — Im Mehrspieler-Modus starten. Diese Option ist nur verfügbar, wenn der Drahtlose Game Boy Advance-Adapter angeschlossen ist *(Seite 3)*.

SOFT RESET (WARMSTART)

Halte während des Spiels ***START***, ***SELECT***, sowie den ***A-Knopf und B-Knopf*** gleichzeitig gedrückt, um das Spiel rückzustellen und zum Hauptmenü zurückzukehren. Verwende diese Funktion, um das laufende Spiel zu beenden und ab dem letzten Speicherpunkt weiterzuspielen.

SPIELSTEUERUNG

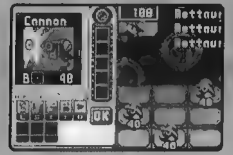
FELDBILDSCHIRM



Über den Feldbildschirm steuerst du Lan in der Real World (wirklichen Welt) und Mega Man in der Cyber World (Cyberwelt).

- ***+Steuerkreuz*** . . .Spielfigur bewegen
Menücursor bewegen
- ***A-Knopf*** . . . . . .Sprechen/Untersuchen
Bestätigen
- ***B-Knopf*** . . . . . .Flitzen (bei der Bewegung gedrückt halten) Abbrechen
- ***R-Taste*** . . . . . .Einloggen (in die Cyberwelt)
Ausloggen (aus der Cyberwelt)
- ***L-Taste*** . . . . . .Mit Mega Man reden
(von der realen Welt aus)
Mit Lan reden (von der Cyberwelt aus)
- ***START*** . . . . . .PET-Bildschirm öffnen
- ***SELECT*** . . . . . .Filmsequenz überspringen

CUSTOM SCREEN (MODIFIKATIONSBILDSCHIRM)



- ***+Steuerkreuz*** . . .Cursor bewegen
- ***A-Knopf*** . . . . . .Bestätigen
- ***B-Knopf*** . . . . . .Abbrechen
- ***R-Taste*** . . . . . .Beschreibung des Battle Chips aufrufen
- ***L-Taste*** . . . . . .Weglaufen
- ***START*** . . . . . .Cursor auf OK bewegen
- ***SELECT*** . . . . . .Auswahlfenster minimieren

KAMPF: ACTION SCREEN (AKTIONSBILDSCHIRM)

- ***+Steuerkreuz*** . . .Mega Man bewegen
- ***A-Knopf*** . . . . . .Battle Chip verwenden
- ***B-Knopf*** . . . . . .Mega Buster (zum Aufladen gedrückt halten)
- ***R-Taste oder L-Taste*** . . .Modifikationsbildschirm öffnen (bei voller Modifikationsleiste)
- ***START*** . . . . . .Pause
- ***SELECT*** . . . . . .nicht benötigt

ERFORSCHEN DER REALEN WELT

Während des Spiels bewegst du dich zwischen der *realen Welt* und der *Cyberwelt* hin und her. In der realen Welt spielst du Lan.

- ***Sprechen/Untersuchen*** — Drücke den ***A-Knopf***, um mit der Person zu reden, die vor dir steht, oder um etwas zu untersuchen, das du gefunden hast.
- ***Flitzen*** — Halte den ***B-Knopf*** gedrückt, während du dich mit Hilfe des ***+Steuerkreuzes*** fortbewegst, um schneller zu laufen.
- ***Mit Mega Man sprechen*** — Drücke an einem beliebigen Punkt im Feld die ***L-Taste***, um über dein PET mit Mega Man zu sprechen. Falls du mal nicht mehr weiterkommst oder nicht weißt, wohin du gehen sollst, kann er dir evtl. gute Ratschläge geben.
- ***Einloggen*** — Diese Funktion ermöglicht es dir, von deinem PET aus ein Signal zu versenden, mit dem Mega Man in die verschiedensten elektronischen Gegenstände transportiert werden kann. Stelle dich zum Einloggen vor einen Computer oder ein anderes elektronisches Gerät und drücke die ***R-Taste***.

ERFORSCHEN DER CYBER WORLD

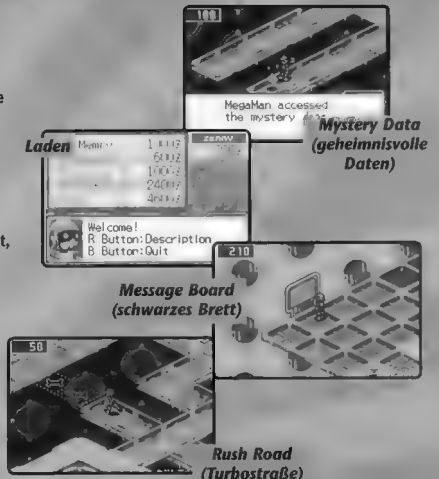
In der Cyberwelt schlüpfst du in die Rolle von Mega Man, um Endgegner aufzuspüren, dabei lästige Viren auszuschalten und zahlreiche Probleme zu lösen.

- ***Sprechen/Untersuchen*** — Drücke den ***A-Knopf***, um mit den Programmen zu reden oder etwas zu untersuchen, das du gefunden hast. Achte darauf, die Mystery Data (geheimnisvollen Daten) zu untersuchen, die hier und da verstreut sind.
- ***Flitzen*** — Halte den ***B-Knopf*** gedrückt, während du dich mit Hilfe des ***+Steuerkreuzes*** fortbewegst, um schneller zu laufen.
- ***Mit Lan sprechen*** — Drücke an einem beliebigen Punkt im Feld die ***L-Taste***, um mit dem in der realen Welt befindlichen Lan zu sprechen. Wenn du nicht weiter weißt, kann er dir vielleicht Tipps geben.
- ***Ausloggen*** — Drücke die ***R-Taste***, um die Cyberwelt zu verlassen und in die reale Welt zurückzukehren, wo du wieder Lan steuerst. Sei aber vorsichtig: Mega Man kann sich nicht immer direkt ausloggen.

Wenn es ein Problem mit einem elektrischen Gerät gibt, liegt dies wahrscheinlich an einem Virus oder einem feindlichen Navi, der das Gerät lahmzulegen versucht. Logge dich in diesem Fall ein und schicke Mega Man in die Cyberwelt, um den Feind zu bekämpfen. Du kannst dich auch einloggen, wenn kein Problem bereinigt werden muss. Halte berall in der realen Welt Ausschau nach Gelegenheiten zum Einloggen und Erkunden.

Indem du dich in den Computer einstöpselst, der in Lans Zimmer steht, kannst du in die Welt des Internets eindringen, in der es viele verschiedene Gebiete zu erforschen gibt.

- ***Mystery Data (geheimnisvolle Daten)*** — Diese Art von Daten sind quer durchs Internet verstreut. Sieh sie dir an, um Chips, Gegenstände o. ä. zu erhalten.
- ***Laden*** — Wenn du mit einem Net Dealer (Netzwerkhändler) sprichst, öffnet sich ein Ladenbildschirm. Dort kannst du mit dem Cursor die Objekte markieren, die du benötigst. Drücke danach den ***A-Knopf***. Wenn ein Chip in grüner Schrift erscheint, bedeutet dies, dass es sich dabei um ein Objekt handelt, das sich noch nicht in deinem Inventar befindet. Durch Drücken der ***R-Taste*** erhältst du eine Beschreibung des aktuell markierten Gegenstandes.
- ***Message Board*** — An schwarzen Brettern können unterschiedliche Nachrichten und Notizen aufgehängt werden. Lies die Informationen, um die neuesten Gerüchte, neue Kampftechniken usw. in Erfahrung zu bringen.
- ***Rush Road (Turbostraße)*** — Im Internet sind überall knochenförmige Symbole zu finden. Wenn du auf diesen Quadraten Rush Food (Turbofutter) verwendest, wird unter Umständen ein Ereignis ausgelöst.



KAMPF: CUSTOM SCREEN (MODIFIKATIONSBILDSCHIRM)

Wenn du auf einen Feind triffst, erscheint zunächst der Modifikations-Bildschirm. Dort kannst du den Battle Chip auswählen, den du Mega Man schicken möchtest.

AUSWÄHLEN VON BATTLE CHIPS

Es werden im Chipverzeichnis automatisch fünf Chips ausgewählt, die im Bereich zur Chipauswahl angezeigt werden. Wähle mit dem Cursor in der Liste einen Chip aus, den du an Mega Man schicken möchtest und drücke den ***A-Knopf***. Durch Drücken der ***R-Taste*** kannst du dir eine Beschreibung des Chips ansehen.

REGELN FÜR DIE AUSWAHL VON BATTLE CHIPS

Es kann in der Regel immer nur ein Chip ausgewählt werden. Unter bestimmten Voraussetzungen (siehe Abbildung) kannst du aber auf ein Mal bis zu fünf Chips gleichzeitig an Mega Man versenden, um ihm einen Vorteil zu verschaffen. (Chips, die nicht zur Verfügung stehen, sind in der Liste grau dargestellt.)

Chips mit derselben Bezeichnung

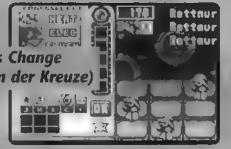
Chips mit demselben Chipcode

SENDEN VON DATEN

Wenn du einen Chip ausgewählt hast, musst du den Cursor auf ***OK*** bewegen und den ***A-Knopf*** drücken. Danach wechselt die Anzeige auf den Aktionsbildschirm, wo du Mega Man im Kampf steuerst.

BEAST OUT-MODUS

Markiere die Cybeast-Schaltfläche und drücke den ***A-Knopf***, um im Beast Out-Modus der Bestie freien Lauf zu lassen. (Diese Funktion ist nicht von Anfang an verfügbar, wird aber im Spielverlauf freigeschaltet.)



Cross Change (Wechseln der Kreuze)

CROSS CHANGE (WECHSELN DER KREUZE)

Drücke auf dem Modifikationsbildschirm das +***Steuerkreuz*** ⬆, um den Bildschirm zur Auswahl des Kreuzes zu öffnen. Drücke ⬆/⬇, um ein Kreuz auszuwählen. (Diese Funktion ist nicht von Anfang an verfügbar, wird aber im Spielverlauf freigeschaltet.)

EMOTION WINDOW (EMOTIONSANZEIGE)

Dieses Fenster zeigt dir Mega Mans Sync-Status an. Dieser Status verändert sich beim Aufrufen des Beast Out-Modus, wenn du Schaden nimmst oder gewisse Aktionen ausführst.

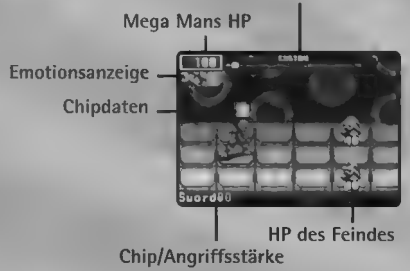
Emotion Window (Emotionsanzeige)

WEGLAUFEN

Drücke die ***L-Taste***, um wegzulaufen. Ob du auch wirklich davonkommst, hängt von deinem Glück ab...

KAMPF: ACTION SCREEN (AKTIONSBILDSCHIRM)

Sobald du dir auf dem Modifikationsbildschirm deine Chips ausgesucht hast, gelangst du auf den Action-Bildschirm. Von hier aus kannst du Mega Man steuern und mit Hilfe der gewählten Chips deinen Feind zerstören.



ANGRIFFSBEREICHE

Mega Man bewegt sich auf den roten Quadraten fort, während der Gegner auf den blauen Quadraten umherläuft. Der gegnerische Bereich ist nicht zugänglich, aber es gibt gewisse Spezialangriffe, die es dir erlauben, vorübergehend die andere Seite zu erreichen.

MEGA BUSTER

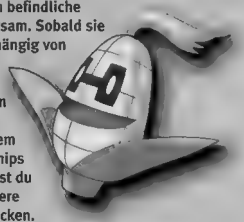
Drücke den ***B-Knopf***, um deinen Megabuster abzufeuern. Es gibt keine Munitionsbegrenzung. Je näher du an den Feind herankommst, umso besser kannst du Schnellfeuer-Angriffe ausführen. Halte den ***B-Knopf*** gedrückt, um den Mega Buster aufzuladen und einen stärkeren Schuss abzugeben.

VERWENDEN VON CHIPS

Drücke den ***A-Knopf***, um Chips zu verwenden, die du vom Modifikationsbildschirm aus bereits an Mega Man gesendet hast. Der nächste zu verwendende Chip erscheint unten auf dem Bildschirm.

MODIFIKATIONSLEISTE

Wenn der Kampf begonnen hat, füllt sich die oben auf dem Bildschirm befindliche Modifikationsleiste langsam. Sobald sie voll ist, kannst du unabhängig von der Spielrunde durch Drücken der ***L-Taste oder R-Taste*** wieder den Modifikationsbildschirm aufrufen. Wenn du vor dem Ende einer Runde alle Chips aufgebraucht hast, kannst du dadurch Mega Man weitere Chips zum Kämpfen schicken.



EMOTION WINDOW (EMOTIONSANZEIGE)

RESULT SCREEN (ERGEBNISBILDSCHIRM)

Du gewinnst deine Kämpfe, indem du deine Feinde auslöschst (indem du ihre HP auf Null bringst). Wenn ein Kampf vorüber ist, erscheint der Ergebnisbildschirm, auf dem du sehen kannst, wie lange der Kampf gedauert hat, wie hoch dein Knackerlevel war *(siehe unten)*, und welche Chipdaten du erworben hast.

KNACKERLEVEL

Dein Knackerlevel spiegelt deine Virenknackertechnik im Kampf wider. Je höher dein Knackerlevel, umso wertvollere Objekte erhältst du bei Siegen. In der Regel erhältst du nur Geld. Wenn du aber im Kampf dein Können unter Beweis gestellt hast, bekommst du unter Umständen auch einige starke feindliche Techniken (Battle Chips) dazu.

KONTER

Wenn du einen Gegner genau in dem Moment attackierst, in dem er einen Angriff auf dich startet, landest du einen Konter. Durch einen erfolgreichen Konter ist dein Feind vorübergehend gelähmt und somit wehrlos. Bei einem erfolgreichen Konter schießt außerdem der Status in Mega Mans Emotionsanzeige hoch auf volle Synchronisation.

Dieses Fenster zeigt Mega Mans Stimmung an. Seine Stimmung kann sich während des Kampfes verändern. Folgende Zustände sind möglich:

Normal — Mega Man beginnt seine Kämpfe in diesem neutralen Zustand.

Full Synchro (Volle Synchronisation) — Hilft beim Timing der Konter und verdoppelt die Angriffsstärke deines nächsten Chips.

Tired (müde) — Wenn der Punktezähler der Emotionsanzeige den Wert Null erreicht hat, wechselt Mega Mans Status auf müde. In diesem Status ist es nicht möglich, volle Synchronisation zu erreichen — selbst im Falle eines Konters gegen einen Feind. Wenn du im Status „Tired" (müde) die Cybeast-Taste drückst, wechselt Mega Man in den Beast Over-Modus.

Very Tired (sehr müde) — Wenn Mega Man den Beast Over-Modus verlässt, verfällt er in diesen Status. Er kann dann keine Kreuze tragen. Darüber hinaus sinkt die Angriffsstärke des Mega Busters. Die HP nimmt rapide ab.

Angry (wütend) — Mega Man läuft rot an und kämpft härter, wodurch sich die Angriffsstärke des nächsten Chips, den er verwendet, verdoppelt.

WENN MEGA MAN MIT EINEM PROGRAMMFEHLER INFIZIERT WIRD, BEGINNT U. U. DIE EMOTIONSANZEIGE ZU BLINKEN, UM DARAUF HINZUWEISEN, DASS EIN PROBLEM VORLIEGT.

BEAST OUT SYSTEM
(FREILASSEN DER BESTIE)

Im Verlauf des Spiels fängt Mega Man eine riesige und mächtige Bestie der Cyber World in seinem Körper. Wenn es soweit ist, kannst du Mega Man in den Beast Out-Modus versetzen, indem du auf dem Modifikationsbildschirm *(Seite 10)* die Cybeast-Schaltfläche betätigst. In diesem Modus verwandelt Mega Man sich in eine Cyberbestie. Daraus ergeben sich die folgenden Veränderungen:

- Der ***B-Knopf*** kann gedrückt werden, um einen Gregar Buster-Schnellschussangriff zu starten.
- Wenn du einen Chip verwendest, wird beim darauffolgenden Angriff automatisch der Feind anvisiert, auf dem sich der Cursor befindet.
- Die Angriffsstärke von elementlosen Chips steigt um +30.
- Ladungsangriffe elementloser Chips leiten einen Gregar Claw-Angriff ein.
- Du kannst nicht mehr gelähmt oder zurückgeschlagen werden, wenn du angegriffen wirst.

Während Mega Man sich im Beast Out-Modus befindet, nehmen allerdings die Punkte im Emotionszähler pro Runde um den Wert 1 ab. Sobald der Zähler den Wert Null erreicht hat, ist der Beast Out-Modus für Mega Man beendet. Er verfällt dann in den Status „Tired" (müde), da seine Energie verbraucht wurde. Endet der Kampf noch im Beast Out-Modus, kehrt Mega Man in den normalen Status zurück.

BEAST OVER
(BERSERKER-MODUS)

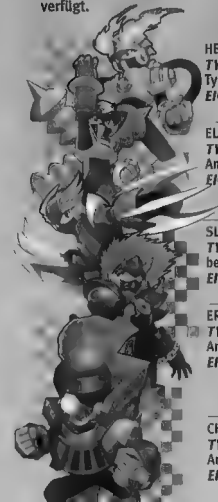
Im Beast Out-Modus bekommt Mega Man einen enormen Energieschub, der ihm im Kampf entscheidende Vorteile verschafft. Bei der Verwendung dieses Modus werden allerdings Punkte der Emotionsanzeige verbraucht. Wenn du keine Punkte mehr übrig hast und versuchst, den Beast Out-Modus aufzurufen, gerät Mega Man in einen als ***Beast Over*** bezeichneten Berserker-Modus.

Im Beast Over-Modus agiert Mega Man selbständig und ist nicht mehr steuerbar! Er verwendet die ausgewählten Chips völlig eigenmächtig und entwickelt eine immense Zerstörungskraft, die einer Cyberbestie würdig ist. Nach Ablauf der Runde verfällt Mega Man in den Status „***Very tired***" (sehr müde). In diesem Status ist er sehr anfällig für feindliche Angriffe.

CROSS CHANGE SYSTEM (WECHSELN DER KREUZE)

Während des Spiels kannst du Link Navis steuern und an Tests teilnehmen. Bestehst du die Tests erfolgreich, kannst du ein Kreuz tragen, das über die Macht des betreffenden Link Navis verfügt.

Das Aufnehmen eines Kreuzes wird als *Cross Change System* bezeichnet. Durch Drücken des *+Steuerkreuzes* ⬆ kannst du vom Modifikationsbildschirm aus dieses System aufrufen. Doch Vorsicht: Es gibt immer einzelne Elementarattribute, gegen die ein Kreuz nicht gut wirkt, weshalb du anfälliger für gewisse Angriffe bist.



HEAT CROSS (HITZEKREUZ) Link Navi Heat Man
TYP: Fire (Feuer) *LADUNGSSCHUSS:* Fire Arm (Feuerwaffe) *SCHWÄCHE:* doppelter Schaden bei Angriffen des Typs Aqua (Wasser).
EIGENSCHAFTEN: Bei Chips vom Typ Fire, die den Bildschirm nicht verdunkeln, erhöht sich die Angriffsstärke um +50 Punkte. Buster-Angriffsstärke um +1 erhöht.

ELEC CROSS (ELEKTROKREUZ) Link Navi Elec Man
TYP: Electric (Elektrisch) *LADUNGSSCHUSS:* Thunderbolt (Blitzstrahl) *SCHWÄCHE:* doppelter Schaden bei Angriffen des Typs Wood (Holz).
EIGENSCHAFTEN: Bei Chips vom Typ Electric, die den Bildschirm nicht verdunkeln, erhöht sich die Angriffsstärke um +50 Punkte. Zusätzlicher Lähmungsstatus bei elementlosen Chips, die den Bildschirm nicht verdunkeln.

SLASH CROSS (SCHWERTSCHLAGKREUZ) Link Navi Slash Man
TYP: Sword (Schwert) *LADUNGSSCHUSS:* Wide Slash (Großer Schwertschlag) *SCHWÄCHE:* doppelter Schaden bei Angriffen des Typs Break (Brechen).
EIGENSCHAFTEN: Bei Chips vom Typ Sword, die den Bildschirm nicht verdunkeln, erhöht sich die Angriffsstärke um +50 Punkte. Die Angriffsstärke steigt bei Ladungsschüssen dieser Chips immens an.

ERASE CROSS (LÖSCHKREUZ) Link Navi Erase Man
TYP: Cursor *LADUNGSSCHUSS:* Erase Delete Beam (Löschstrahl) *SCHWÄCHE:* doppelter Schaden bei Angriffen des Typs Wind.
EIGENSCHAFTEN: Bei Chips vom Typ Cursor erhöht sich die Angriffsstärke um +30 Punkte. Verwende elementlose Chips, die den Bildschirm nicht verdunkeln. Wenn im Wert der verbleibenden feindlichen HP eine *4* vorkommt, wird sie unverzüglich gelöscht. Ein Programmfehler verursacht das Absinken der HP des Navis.

CHARGE CROSS (LADUNGSKREUZ) Link Navi Charge Man
TYP: Fire (Feuer) *LADUNGSSCHUSS:* Charge Tackle (Ladungsangriff) *SCHWÄCHE:* doppelter Schaden bei Angriffen des Typs Aqua (Wasser).
EIGENSCHAFTEN: Der offene Schlitz des Chips steigt jede Runde um +1. Die Angriffsstärke steigt bei Ladungsschüssen mit Chips des Typs Fire, die den Bildschirm nicht verdunkeln.

CROSS BEAST (KREUZBESTIE)

Wenn du ein Kreuz aufgenommen hast und den Beast Out-Modus aufrufst, verschmelzen Kreuz und Bestie zu einer Kreuzbestie.

Während Mega Man in eine Kreuzbestie verwandelt ist, bleiben die Fähigkeiten des Kreuzes bestehen. Mega Man greift allerdings automatisch an, wenn Chips eingesetzt werden. Halte den ***B-Knopf*** gedrückt, um den Gregar-Buster aufzuladen und verwende einen elementlosen Chip, um einen Spezial-Ladungsangriff auszuführen.

PET-BILDSCHIRM

Drücke im Feldbildschirm ***START***, um den PET-Bildschirm zu öffnen.

CHIPORDNER

Der Chipordner enthält die Chips, die du beim Kampf verwenden kannst. Du beginnst mit einem Ordner, den du bearbeiten oder neu gliedern kannst. Im Verlauf des Spiels erhältst du einen zusätzlichen Chipordner und einen Backupordner. Den Backupordner kannst du nicht bearbeiten oder neu gliedern. Er kann aber durch die Backupordner anderer Spieler aktualisiert werden.

- ***Aufnehmen von Ordnern*** — Der ausgerüstete Ordner ist mit dem Vermerk „***Equip***“ gekennzeichnet. Um einen anderen Ordner aufzunehmen, wähle den gewünschten Ordner, drücke den ***A-Knopf*** und wähle dann die Option „***Equip***“.
- ***Bearbeiten von Ordnern*** — Suche dir einen Ordner aus, drücke den ***A-Knopf*** und wähle dann die Option „***Edit***“ aus. Dadurch gelangst du auf den Bildschirm zum Bearbeiten von Ordnern (Beschreibung siehe rechts).
- ***Umbenennen*** — Ermöglicht das Umbenennen von Ordnern.

FOLDER EDIT (BILDSCHIRM ZUM BEARBEITEN VON ORDNERN)

Schalte auf dem Bildschirm zum Bearbeiten von Ordnern durch Drücken des ***+Steuerkreuzes*** ◀/▶ zwischen Chipordner und Rucksack um. Wähle durch Drücken des ***A-Knopfes*** einen Chip aus jedem Ordner. Dadurch werden die beiden Chips ausgetauscht.

Chipordner

Rucksack

- Drücke zwei Mal auf den ***A-Knopf***, um den Chip aus dem Rucksack einfach nur zum Chipordner zu senden, ohne ihn auszutauschen.
- Drücke ***START***, um die Chips in die richtige Reihenfolge zu bringen.
- Drücke die ***L-Taste/R-Taste***, um zwischen den Seiten zu wechseln.

BATTLE CHIP-RÄNGE

Die Battle Chips sind gemäß ihrer Fähigkeiten in drei verschiedene Ränge unterteilt.

- ❑ ***Standardchip*** — grauer Rahmen
- ❑ ***Megachip*** — blauer Rahmen
- ❑ ***Gigachip*** — roter Rahmen

REGELN ZUM BEARBEITEN VON ORDNERN

- ❑ Achte darauf, alle 30 Felder mit Chips zu füllen.
- ❑ Du kannst nur eine begrenzte Anzahl von Chips mit identischer Bezeichnung in ein und demselben Ordner verwenden. Wie viele, hängt von der Datengröße ab.

DATENGRÖSSE	MAXIMUM AN CHIPS
0-19 MB	5
20-29 MB	4
30-39 MB	3
40-49 MB	2
50-99 MB	1

- ❑ Es dürfen sich maximal fünf Megachips und ein Gigachip gleichzeitig in ein und demselben Ordner befinden.

REGULAR CHIPS (NORMALE CHIPS)

Die normalen Chips sind immer in der Liste zur Chipauswahl auf dem Modifikationsbildschirm enthalten. Sie können nützlich sein, wenn du sie strategisch geschickt verwendest. Bewege im Ordner den Cursor auf den Chip, den du als Regular Chip bezeichnen möchtest und drücke auf ***SELECT***. Wenn um den Chip herum ein Rahmen auftaucht, bedeutet dies, dass er als normaler Chip markiert wurde. (Nicht alle Chips können zu normalen Chips umgewandelt werden.)

Wenn die Datengröße des Chips über den verbleibenden Speicher hinausgeht, kann der betreffende Chip nicht zum normalen Chip umgewandelt werden. Die Menge des Speichers für normale Chips erhöht sich, wenn du ein Objekt mit der Bezeichnung ***Regular UP*** findest.

TAG CHIPS (MARKIERTE CHIPS)

Mit Hilfe dieser Funktion kannst du zwei Chips auswählen, die immer in deiner Liste zur Chipauswahl auf dem Aktionsbildschirm sichtbar sind. Bewege den Cursor auf einen Chip und drücke ***SELECT***, um ihn als ***Tag Chip*** festzulegen. Suche dir dann einen weiteren Chip aus und markiere ihn ebenfalls mit ***SELECT***. Der Speicher beider Chips darf 60 MB nicht überschreiten.

BEISPIEL: Wenn du die Chips Sword S und Area Steal S auf dem Modifikationsbildschirm als Tag Chips auswählst, sind die beiden Chips immer in der Liste zur Chipauswahl zu sehen, wenn du den Aktionsbildschirm aufrufst. Du kannst sie somit für Combos mit 1-2 Chips verwenden.

SUB CHIPS (UNTERCHIPS)

Es gibt viele verschiedene Arten von Sub Chips, die du auf dem Feldbildschirm der Cyber World verwenden kannst, um Mega Man zu helfen. Die Unterchips erhältst du in Läden und aus geheimnisvollen Daten. Sub Chips können nur einmalig verwendet werden.

DATA LIBRARY (DATENBIBLIOTHEK)

Die Daten für gesammelte Chips werden automatisch in die ***Datenbibliothek*** übernommen und können dort jederzeit aufgerufen werden. Auf der ersten Seite sind die Regular Chips zu sehen. Drücke das ***+Steuerkreuz*** ◀/▶, um die Seite mit den Mega- und Gigachips aufzurufen. Ein Stern rechts neben der Chipbezeichnung gibt den Seltenheitsgrad des betreffenden Chips an. Je mehr Sterne sichtbar sind, umso seltener ist der Chip.

P.A. MEMO

Auf den Seiten der Datenbibliothek findest du auch den Bereich P.A. Memo, der es dir erlaubt, eine Liste der Kombinationen zur Programmverbesserung (P.A.) *(Seite 27)* zu sehen, die du bisher im Spiel verwendet hast.

MEGA MAN

Hier wird Mega Mans Status angezeigt. Mit der Zeit kommen der Navi-Modifikator und die Rekordbildschirme hinzu.

NAVI CUSTOMIZER (NAVI-MODIFIKATOR)

Durch diesen Befehl wird der Navi-Modifikator aktiviert *(Seite 20)*.

RECORD SCREEN (REKORDBILDSCHIRM)

Anzeige des Löschzeitrekords zum Besiegen von Gegnern auf Busting Level S für den SP aller Navis. Es erscheint sowohl der eigene Rekord als auch der Gesamtrekord. Je kürzer die als Gesamtrekord angegebene Zeit ist, desto höher ist SP-Angriffsstärke des Navichips. Gleiche also deine Zeiten mit den Rekorden deiner Freunde ab, um sie aufzuwerten.

E-MAIL

Hier kannst du die E-Mail-Nachrichten lesen, die Lan erhält. Schalte mit dem ***+Steuerkreuz*** zwischen den E-Mails in der Liste um. Drücke den A-Knopf oder den B-Knopf, um durch die Nachricht zu scrollen.

KEY ITEMS (WICHTIGE OBJEKTE)

Anzeige wichtiger gesammelter Objekte und ihrer Beschreibungen. Schalte mit dem ***+Steuerkreuz*** zwischen den Listeneinträgen um.

COMMUNICATION (KOMMUNIKATION)

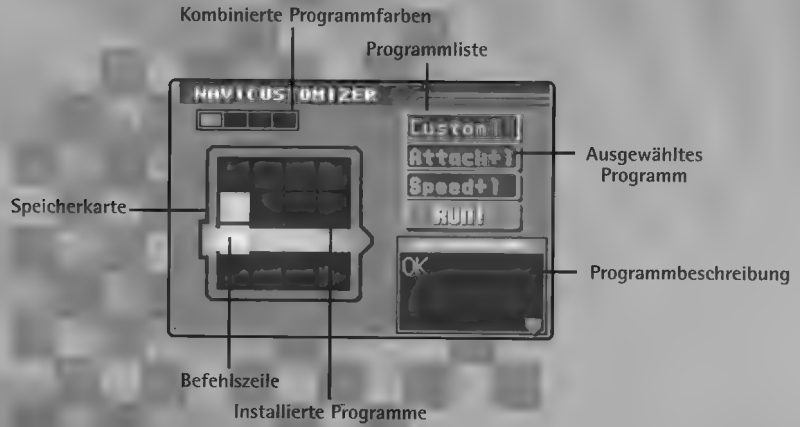
Stelle eine Verbindung zu deinen Freunden her, um gegen sie zu spielen oder Chips zu tauschen *(Seite 22)*.

SAVE (SPEICHERN)

Hier kannst du deine Fortschritte abspeichern. Wähle im Hauptmenü die Option „***Continue***“ (weiter), um ein gespeichertes Spiel fortzusetzen.

NAVI CUSTOMIZER (NAVI-MODIFIKATOR)

Ab einem gewissen Punkt wird deinem PET ein Navi-Modifikator hinzugefügt. Damit kannst du Programme kombinieren und die Fähigkeiten deiner Navis verstärken. Der Navi-Modifikator kann über den Mega Man-Bildschirm *(Seite 19)* des PET aufgerufen werden.



INSTALLIEREN VON PROGRAMMEN

Wähle durch Drücken des *+Steuerkreuzes* ↑/↓ in der Liste das zu installierende Programm aus. Schalte mit der *L-Taste/R-Taste* zwischen den Seiten der Liste um. Wenn du ein Programm ausgewählt hast, erscheint es auf der Speicherkarte. Dort kannst du es an den gewünschten Ort verschieben. Wähle einen Speicherplatz für das Programm und installiere es durch Drücken des *A-Knopfs*.

ENTFERNEN VON PROGRAMMEN

Um auf der Speicherkarte installierte Programme zu löschen, musst du das *+Steuerkreuz* ← drücken, um den Cursor in den Bereich der Speicherkarte zu bewegen. Wenn ein Programm ausgewählt wurde, erscheinen die Optionen *„Remove“* (entfernen) und *„Move“* (verschieben). Wähle *„Remove“*, um das Programm zu deinstallieren und wieder in der Liste abzulegen. Mit *„Move“* kannst du das Programm auf der Speicherkarte verschieben und dadurch die Anordnung verändern. Drücke *SELECT*, um alle installierten Programme gleichzeitig zu entfernen und die Speicherkarte zu bereinigen.

PROGRAMMTYPEN

Es gibt zwei Programmtypen:

- *Programmteile* — Programmteile verleihen Mega Man Fähigkeiten wie SuprArmr (Superrüstung), die vermeiden können, dass er durch feindliche Angriffe zurückgeschlagen wird.
- *„Plus-Teile“* — Plus-Teile verbessern Mega Mans Eigenschaften, wie etwa die Angriffsstärke seines Mega Busters.

PROGRAMMIERREGELN

- *Regel 1* — Platziere die Programmteile so, dass sie nicht über die Speicherkarte hinausragen.
- *Regel 2* — Platziere die Programmteile so, dass sie die Befehlszeile um mindestens ein Quadrat überlagern.
- *Regel 3* — Du kannst auf der Befehlszeile keine Plus-Teile (Teile mit Quadratmuster) platzieren.
- *Regel 4* — Lege keine Teile derselben Farbe nebeneinander ab.
- *Regel 5* — Du kannst maximal 4 verschiedene Programmfarben verwenden. Überprüfe die Leiste mit den Farben der kombinierten Programme *(Seite 20)*.

RUN (AUSFÜHREN)

Über den Befehl *„Run“* kannst du das Programm aktivieren, wenn du es fertig eingerichtet hast (mit *START* kannst du den Cursor direkt auf *Run* bewegen). Sobald die Meldung *OK!* erscheint, wurde das Programm erstellt.

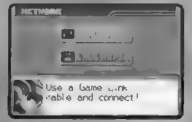
BUGS/FEHLER

Wenn du nicht alle Programmierregeln befolgt hast, kann das Programm Fehler enthalten, welche Mega Mans Funktionen einschränken. Es kann dann passieren, dass er sich nicht richtig bewegen kann oder seine HP einfach zu schwanken beginnt. Wenn dir irgend etwas komisch vorkommt, überprüfe Mega Mans Emotionsanzeige, um herauszufinden, was mit ihm los ist.

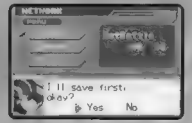
NETZWERKFUNKTIONEN

HERSTELLUNG DER VERBINDUNG MIT DEM DRAHTLOSEN GAME BOY ADVANCE-ADAPTER

Verwende das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel oder den Drahtlosen Game Boy Advance-Adapter (Teile separat erhältlich), um eine Verbindung zu deinen Freunden herzustellen, Chips und Programme mit ihnen zu tauschen, dich mit anderen ***Battle Network***-Spielern zu messen, und vieles anderes mehr. *(Verbinde das Kabel zur Kommunikation mit anderen Spielern gemäß der Anweisungen auf Seite 2.)*



Wenn du das Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel oder den Game Boy Advance™ verbunden hast, rufe das Netzwerkmenü auf und wähle darin das Netzwerkgerät aus, das du verwendest.



Wenn du den Netzwerkbildschirm öffnest, wirst du gefragt, ob du das Spiel speichern möchtest. Das Spiel wird auch nach einem Netzwerkkampf oder Tausch immer automatisch gespeichert.

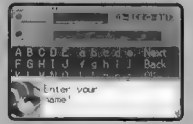
VERWENDEN DES DRAHTLOSEN GAME BOY ADVANCE-ADAPTERS

Wenn du den Drahtlosen Game Boy Advance-Adapter verwendest, erscheint der folgende Bildschirm:

SELECT HOST/CLIENT (HOST/CLIENT WÄHLEN)

Drücke das ***+Steuerkreuz*** ◀/▶, um die Option ***Host*** bzw. ***Client*** einzustellen und bestätige die Auswahl mit dem ***A-Knopf***. Wenn du dich als ***Host*** einstellst, wirst du auf einen Netzwerkbildschirm weitergeleitet, bis sich ein anderer Spieler mit dir verbindet. Wenn du die Option ***Client*** wählst, erscheint ein Bildschirm, auf dem du einen Host auswählen kannst.

EINGEBEN/ÄNDERN VON NAMEN UND KOMMENTAREN



Gib deinen Namen und Kommentar ein. Diese Informationen erscheinen, wenn du eine Verbindung mit anderen Spielern herstellst. (Der Name darf bis zu 8, der Kommentar bis zu 10 Zeichen lang sein.)

STEUERUNG ZUR EINGABE VON NAMEN UND KOMMENTAREN

- ***+Steuerkreuz*** . . . .Textcursor bewegen
- ***A-Knopf*** . . . . . .Bestätigen
- ***B-Knopf*** . . . . . .Rücktaste
- ***L-Taste/R-Taste*** . .Textcursor nach links/rechts bewegen
- ***START*** . . . . . .Cursor auf OK bewegen
- ***SELECT*** . . . . . .nicht benötigt

STANDBY SCREEN (NETZWERKBILDSCHIRM)

Wenn du die Option ***Host*** wählst, wirst du zum Netzwerkbildschirm weitergeleitet, wo du warten kannst, bis sich ein weiterer Spieler mit dir verbindet.

SELECTION SCREEN (AUSWAHLBILDSCHIRM)

Wenn du dich als ***Client*** definierst, gelangst du auf den Bildschirm zur Auswahl der Hosts. Mit Hilfe der ***L-Taste/R-Taste*** schaltest du zwischen den Namen in der Liste um. Mit dem ***A-Knopf*** kannst du den Spieler auswählen, mit dem eine Verbindung hergestellt werden soll.

NET BATTLE (NETZWERKKAMPF)

Nimm Verbindung mit einem Freund auf, um in 3 verschiedenen Spielmodi gegen ihn anzutreten. Wähle erst deinen Modus aus:

- ***Single Battle (Einzelkampf)*** — Spiel eins gegen eins.
- ***Triple Battle (Dreikampf)*** — Wer zuerst zwei Spiele gewonnen hat, siegt.
- ***Random Battle (Zufallskampf)*** — Kampf mit einem Ordner willkürlich gewählter Chips.

Wähle danach die Kampfart:

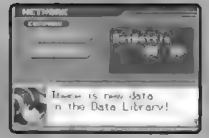
- ***Practice (Üben)*** — Siege und Niederlagen werden nicht gezählt.
- ***Battle (Kampf)*** — Sowohl Siege als auch Niederlagen zählen. Der Sieger erhält einen Chip des Verlierers. (Für diesen Battletyp musst du außer einem Gigachip noch mindestens einen weiteren Chip in deinem Rucksack haben.)

Sobald beide Teilnehmer denselben Modus und Kampftyp ausgewählt haben, kann der Kampf beginnen.

SPIELREGELN

- Wer als Erster die HP auf des Gegners auf Null reduziert hat, gewinnt.
- Der Kampf dauert maximal 15 Runden lang. Danach ist das Spiel vorüber. Wurde bis dorthin noch kein Sieger ermittelt, gewinnt der Spieler, der mehr Schaden verursacht hat – unabhängig von der verbleibenden HP.

COMPARE LIBRARIES (BIBLIOTHEKEN VERGLEICHEN)



Vergleichen von Datenbibliotheken mit anderen Spielern. Sämtliche Einträge des einen Spielers, die sich nicht in der Datenbank des anderen befinden, werden übernommen (und umgekehrt).

COMPARE RECORDS (REKORDE VERGLEICHEN)

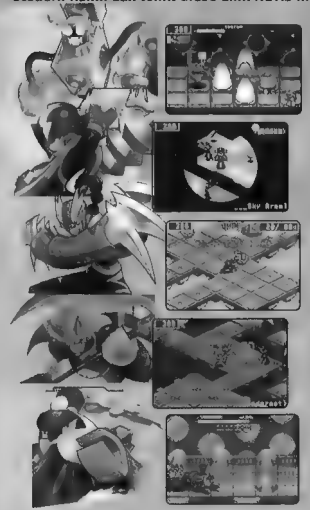
Diese Funktion ermöglicht das Vergleichen von Löschzeitrekorden und das Aktualisieren der Rekorde mit neuen Bestzeiten.

TAUSCHEN

Tausche Battle Chips und sonstige Objekte in drei verschiedenen Tauschmodi.

- ***Battle Chip-Handel*** — Tauschen einzelner Chips aus dem Rucksack (Gigachips können nicht eingetauscht werden). Wenn du einen Chip einfach verschenken willst, ohne einen anderen dafür zu erhalten, wähle den gewünschten Chip aus und stelle sicher, dass dein Partner die Option *„None“* (keinen Chip) ausgewählt hat.
- ***Programmhandel*** — Tausch einzelner Programme. Hierfür muss bei beiden Spielern der Navi-Modifikator freigeschaltet sein.
- ***Ordnerhandel*** — Überschreibe deinen Backup-Ordner mit den Daten eines Freundes oder kopiere deinen Ordner in den Backup-Ordner deines Freundes. Ordner, die nicht verwendet werden können, sind nicht tauschbar. Wenn du beispielsweise nur bis zu fünf Megachips verwenden kannst, ist es dir nicht möglich, Ordner zu erhalten, die sechs Megachips enthalten. Wenn du die Ordner dennoch tauschen willst, verändere den Inhalt, bis sie nur noch Chips enthalten, die vom Empfänger auch verwendet werden können.

Link Navis sind alle Navis außer Mega Man, die Lan steuern kann. Lan lenkt diese Link Navis in Tests, die er bestehen muss. Link Navis verfügen über feste Chips, die immer zu Beginn eines Kampfes erscheinen.



HEAT MAN Operator (Besitzer) Mr. Match
TYP: Fire (Feuer) ***LADUNGSSCHUSS:*** Heat Arm (Hitzewaffe) ***FESTER CHIP:*** Heat Press (Hitzepresse)
TEST: Mr. Match (oder einfach Match, wie Lan ihn nennt), wurde an die Cyber City-Grundschule versetzt. Er muss nun Lan den Umgang mit Feuer beibringen. Verkohle all die lästigen Viren mit deinen brandneuen Fähigkeiten.

ELEC MAN Operator (Besitzerin) Ann Zap
TYP: Electric (Elektrisch) ***LADUNGSSCHUSS:*** Thunderbolt (Blitzstrahl) ***FESTER CHIP:*** Dash Electric Sword (flinkes Elektroschwert)
TEST: Wegen eines Geister-Navis ist in der Region der Sky Area der Strom ausgefallen. Die Leute brauchen Cyberbatterien, um wieder Licht zu haben. Finde zusammen mit Elec Man den Weg durch die Dunkelheit.

SLASH MAN Operator (Besitzerin) Ms. Fahran
TYP: Sword (Schwert) ***LADUNGSSCHUSS:*** Triple Edge (Dreikant) ***FESTER CHIP:*** Rolling Slash (flüssiger Schwertschlag)
TEST: Ms. Fahran, die Hauswirtschaftslehrerin und Chefköchin, bringt Lan das Cyberkochen bei. Schneide das Gemüse so, dass es schön frisch bleibt.

ERASE MAN Operator (Besitzer) Dark Scythe
TYP: Cursor ***LADUNGSSCHUSS:*** Hex Sickle (Zaubersichel) ***FESTER CHIP:*** Erase Delete Beam (Löschstrahl)
TEST: Dein Ziel ist eine Gang, die sich im Untergrund des Internets herumtreibt. Du musst dich von hinten an sie heranschleichen, um nicht erwischt zu werden, und sie schnell zur Strecke bringen.

CHARGE MAN Operator (Besitzer) Al Ferry
TYP: Fire (Feuer) ***LADUNGSSCHUSS:*** Crazy Locomotive (verrückte Lok) ***FESTER CHIP:*** Volcano Charge (Vulkanladung)
TEST: Du musst den Zug (Charge Man) fahren und alle Passagiere sicher ans Ziel bringen. Fahr vorsichtig. Der Verkehr steckt voller Gefahren!

GEHEIMNISSE DER BATTLE CHIPS

ANGRIFFSSTÄRKE

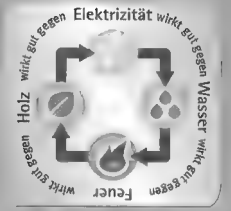
Die Angriffsstärke eines Chips bestimmt, wie viel Schaden er mit einem einzelnen Treffer bei einem Feind verursacht. Eine höhere Angriffsstärke hat natürlich eine stärkere Wirkung, aber es spielen auch noch andere Faktoren eine Rolle, wie zum Beispiel Elementarattribute und die Reichweite von Streuangriffen. Denke also nicht nur an die Angriffsstärke und benutze immer den Chip, der für die jeweilige Situation am besten geeignet ist. (Bei Chips, die nicht zum Angriff dienen, wird die Angriffsstärke nicht angezeigt.)

CHIPTYPEN

Es gibt 10 Typen von Chips.

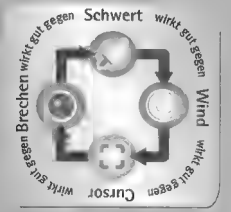
ELEMENTARATTRIBUTE

Vier der Chiptypen sind gleichzeitig Elementarattribute. Jeder von ihnen hat seine Stärken und Schwächen. Greife Feinde an, die das Elementarattribut aufweisen, gegen das der Chip gut wirkt, um einen Elementarangriff mit doppeltem Schaden auszuführen!



SPEZIELLE WIRKUNG DER CHIPS

- ❑ ***Sword (Schwert)*** — Doppelter Schaden bei Feinden des Typs Wind und anderen Feinden, die anfällig für Angriffe des Typs Sword sind.



- ❑ ***Wind*** — Zerstreue die Aura deines Feindes in alle Winde. Doppelter Schaden bei Feinden des Typs Cursor und anderen Feinden, die anfällig für Angriffe des Typs Wind sind.
- ❑ ***Cursor*** — Attackiere deinen Feind mit einem Angriff des Typs Cursor, um seinen Fallenchip unschädlich zu machen. Doppelter Schaden bei Feinden des Typs Break (Brechen) und anderen Feinden, die anfällig für Angriffe des Typs Cursor sind.
- ❑ ***Break*** — Füge auch wachsamen Feinden Schaden zu. Doppelter Schaden bei Feinden des Typs Sword (Schwert) und anderen Feinden, die anfällig für Angriffe des Typs Break sind.

CHIPCODES

Chipcodes werden mit den Buchstaben *A-Z* bezeichnet. Auf dem Modifikationsbildschirm kannst du zwischen zwei verschiedenen Chiptypen wählen, solange sie mit demselben Code versehen sind. Chipcodes mit * (Sternchen) können in Verbindung mit allen anderen Chipcodes verwendet werden.

PROGRAM ADVANCE (PROGRAMMVERBESSERUNG)

Wenn du eine gewisse Kombination von Battle Chips auswählst, können die Chips miteinander zu einem brandneuen Battle Chip verschmelzen. Diesen Vorgang nennt man Programmverbesserung (***Program Advance***). Jede erreichte Programmverbesserung wird im Bereich P.A. Memo gespeichert.

- ❑ ***Chip-Händler*** — Ein Chiphändler ist eine Maschine, die einen deiner alten Chips gegen einen beliebigen neuen Chip eintauscht. Wenn du alte Chips gegen neue austauschst, wird dein Spiel automatisch gespeichert. Überlege dir also immer gut, welche Chips du eintauschen willst.
- ❑ ***Number-Händler*** — Wenn du die korrekte achtstellige Zahl eingibst, erhältst du einen Chip oder einen Gegenstand (jede Zahl kann nur ein Mal eingegeben werden). Zahlen können an allen möglichen Orten versteckt sein.

BUG PIECE TRADERS (HÄNDLER FÜR PROGRAMMFEHLER)

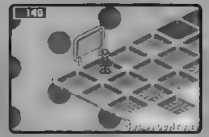
Es heißt, es gebe irgendwo in dieser Welt einen Händler, der Bugs (Programmfehler) gegen neue Chips austauscht . . . .

OBJEKTE

Suche und sammle Objekte, um Mega Man aufzurüsten und im Spiel weiterzukommen. Beispiele:

- ❑ ***HP Memory (Gesundheitsspeicher)*** — Steigert Mega Mans maximale HP (Gesundheitskraft) um den Wert 20.
- ❑ ***P Code*** — Eliminiert Sicherheitswürfel. (P Codes erhältst du z. B. von anderen Spielfiguren)

MESSAGE BOARD
(SCHWARZES BRETT)



Während des Spiels wirst du auf Bereiche stoßen, in denen sich Nachrichtenbretter befinden. Darauf befinden sich Aushänge verschiedener Leute, die für spezielle Angelegenheiten Hilfe suchen. Die Gesuche gehen vom Virenentfernen bis zum Chiptausch.

- Jedes Gesuch und jede Nachricht ist mit einer gewissen Anzahl an Sternen versehen. Je mehr Sterne du siehst, umso schwieriger ist der Auftrag zu erfüllen. Größere Herausforderungen bringen aber auch eine höhere Belohnung mit sich.
- Um schwierigere Aufträge annehmen zu dürfen, musst du dir durch Erfüllen einfacherer Aufgaben einen gewissen Rang verdient haben.

VIRUS BATTLE
(VIRENKAMPF)

GRUNDLEGENDE INFOS

Du wirst an einem gewissen Punkt auf ein Spiel namens ***Virus Battler*** (Virenkämpfer) stoßen, bei dem es darum geht, ***Battler Cards*** (Kämpferkarten) zu verbinden. Virus Battler ist ein geheimnisvolles Spiel, das irgendwo in einem der Felder versteckt ist. Setze zwei Viren aus und liefere dir mit feindlichen Viren Gefechte.

WAS SIND BATTLER CARDS?

Battler Cards sind geheimnisvolle Karten, die du für das Spiel Virus Battler benötigst. Diese Art von Karten kann an bestimmten Orten gefunden werden. Auf Battler Cards können Virendaten gespeichert sein, die du zum Bekämpfen anderer Viren verwenden kannst. Um dir deine Battler Cards anzusehen, musst du den Bildschirm mit den Key Items (Hauptobjekten) aufrufen.

WAS SIND VIRENDATEN?

Virendaten sind eine Sammlung von Daten über einen Virus, einschließlich seiner Verhaltensmuster, seiner Gesundheit, Angriffsstärke, usw.

SAMMELN VON VIRENDATEN

In der Cyber World gibt es einige sehr seltene Virenarten. Wenn du über Battler Cards verfügst und diese Viren im Kampf vernichtest, werden die Daten der Viren automatisch auf einer solchen Karte gespeichert.

SO WIRD GESPIELT

1) VIRUS AUSWÄHLEN

Wenn du mit Virus Battler beginnst, stehen dir auf dem Bildschirm „Virus Select“ zwei Viren zur Auswahl. Die Speichergröße beider Viren zusammen muss unter ***50 MB*** liegen. (Nicht verfügbare Viren sind in grau dargestellt.) Wähle deine zwei Viren aus und bestätige deine Auswahl mit OK, um auf den nächsten Bildschirm zu gelangen, wo du deine Viren einsetzen musst. Wenn du mit nur einem Virus spielen willst, drücke zum Starten nach der Auswahl auf ***OK***.

VIRUS HP (VIREN-HP):

Die Viren-HP wird durch die Gesamtmenge der beiden gewählten Viren bestimmt. Wenn ein Virus eine HP von 40 und der andere eine HP von 60 aufweist, verfügen sie zusammengenommen über eine HP von 100. Wird einer der beiden Viren beschädigt, wird die HP von der HP-Gesamtmenge abgezogen. Hat die HP den Wert 0 erreicht, sind die Viren ausgerottet.

2) VIRUS AUSBRINGEN

Setze deine Viren am besten Platz des Bereichs aus.

3) KAMPF BEGINNEN

Sobald alle Viren ausgesetzt wurden, fängt der Kampf an. Viren greifen selbständig an.

GEWINNEN

Deine Viren müssen die HP des gegnerischen Virus auf den Wert Null reduzieren, um zu gewinnen.

SPIELTIPPS

VERWENDE DIE L-TASTE, WENN DU NICHT WEITER WEISST

Wenn du dir nicht sicher bist, was als Nächstes zu tun ist oder wohin du laufen sollst, drücke einfach die *L-Taste*, um mit Mega Man zu sprechen. Er hat möglicherweise einen wertvollen Tipp für dich.

RUHE DICH OFT GENUG AUS

Wenn du nichts mehr zu tun hast, solltest du in dein Zimmer gehen und dich hinlegen. Wenn du wieder aufwachst, ist es schon wieder hell und es fängt ein neuer Tag an.

VERWENDE DEN SONDERSERVICE ZUM BESTELLEN VON CHIPS

Ab einem gewissen Punkt wird dir ein besonderer Bestellservice für Battle Chips angeboten. Du kannst in deiner Datenbibliothek Chips bestellen, um deine Vorräte aufzufüllen. Durch den Vergleich von Datenbibliotheken mit anderen Spielern, die mehr Chips gefunden haben, werden die betreffenden Chips in deiner eigenen Bibliothek freigeschaltet. Verwende diesen Dienst, um an noch mehr Chips zu kommen. (Über diesen Service können allerdings nicht alle Chips erworben werden.)

ACHTE AUF DEINE HP (GESUNDHEITSKRAFT)

Nach den Kämpfen erhältst du keine HP zurück. Achte also darauf, heilende Gegenstände oder Subchips zu verwenden, während du kämpfst oder bevor du auf einen neuen Feind triffst. Über den Ergebnisbildschirm kannst du ebenfalls HP-Bälle erhalten. Auch durch sie steigt deine HP wieder.

HALTE DEN STATUS FULL SYNCHRO (VOLLE SYNCHRONISATION) AUFRECHT

Ist ein Kampf beendet, schaltet Mega Mans Emotionsanzeige wieder auf normal. Wenn du allerdings einen Kampf im Full Synchro-Status beendest, behält Mega Man diesen Status bei und beginnt auch den nächsten Kampf mit voller Synchronisation. Du kannst den Full Synchro-Status sogar noch länger aufrecht erhalten, indem du währenddessen einen Konter landest. Angriffe bei voller Synchronisation bedeuten doppelte Schadenspunkte beim Feind. Versuche also, diesen Status so lange wie möglich aufrechtzuerhalten.

VERWENDEN VON ANGRIFFSELEMENTEN, TEIL 1

Du kannst Angriffselemente zu deinem Vorteil verwenden, um die Oberhand zu bekommen. Befindet sich dein Feind beispielsweise auf einem Feld mit einem Grasflecken, kannst du durch einen Feuerangriff den Schaden verdoppeln.

VERWENDEN VON ANGRIFFSELEMENTEN, TEIL 2

Durch das Kombinieren von Elementen und Statuseffekten kannst du noch wirkungsvollere Angriffe einleiten. Steht einer deiner Feinde zum Beispiel auf einem Eisfeld, kannst du ihn mit einer Ice Attack (einem Eisangriff) einfrieren, damit er sich mehrere Runden lang nicht mehr bewegen kann. Wenn du dann auf den eingefrorenen Feind eine Break Attack (einen Bruchangriff) anwendest, verdoppelst du den Schaden. Es wäre aber beispielsweise auch denkbar, einen Feind mit Hilfe eines Spezialchips in einer Blase einzuschließen und ihn anschließend mit elektrischer Energie anzugreifen (Electric Attack). Auch hier wäre der Schaden doppelt so groß. Denke dir noch weitere Kombinationen aus!

NOTES

SOMMAIRE

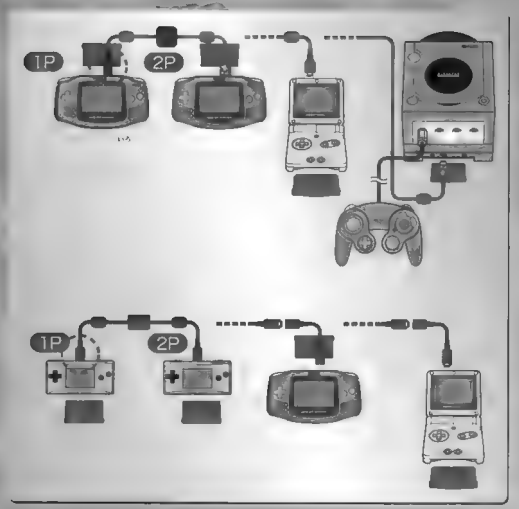
Configuration multijoueur 34
Utilisation de l'adaptateur sans fil Game Boy Advance™ 35
Le Monde de *Mega Man Battle Network™* 36
En route vers l'inconnu ! 37
Personnages 37
Démarrage 38
Commandes de jeu 38
Action ! 40
Internet 41
Combat : écran de personnalisation 42
Combat : écran d'action 44
Fenêtre des émotions 45
Système de bestialité 46
Incontrôlable 46
Système Cross 47
Bête Cross 48
Écran TEP 49
Améliorations Navi 52
Fonctions réseau 54
Link Navis et épreuves 57
Secrets des puces de combat 58
Échangeurs 59
Objets 59
Bulletin d'information 60
Bataille de virus 60
Conseils de jeu 62

CONFIGURATION MULTIJOUEUR

CÂBLE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™

TU AS BESOIN DES ÉLÉMENTS SUIVANTS :

- ❑ La combinaison de 2 Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™, Game Boy™ Micro et/ou Game Boy™ Player
- ❑ 1 câble Game Boy Advance™ Game Link™ (vendu séparément)
- ❑ 2 cartouches ***Mega Man BattleNetwork™ 6***



CONNEXION

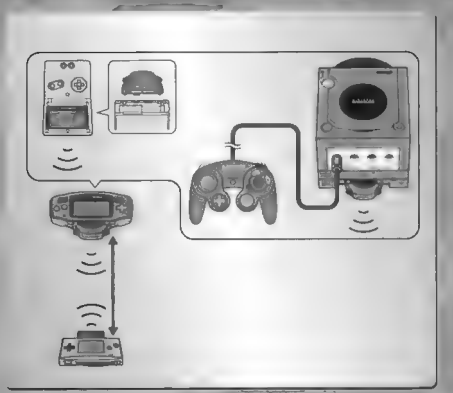
1. Vérifie que l'alimentation des deux Game Boy Advance™ est ÉTEINTE.
2. Insère une cartouche ***Megaman Battle Network™ 6*** dans chaque Game Boy Advance™.
3. Branche le câble Game Boy Advance™ Game Link™ sur le connecteur d'extension externe de chaque Game Boy Advance™. La Game Boy Advance™ connectée sur la plus petite prise sera joueur 1.
4. Allume les Game Boy Advance™.

UTILISATION DE L'ADAPTATEUR SANS FIL GAME BOY ADVANCE™

NETWORK BATTLE MULTIJOUEUR

TU AS BESOIN DES ÉLÉMENTS SUIVANTS :

- ❑ La combinaison de 2 Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™, Game Boy™ Micro et/ou Game Boy™ Player
- ❑ 2 adaptateurs sans fil Game Boy Advance™ (vendus séparément) (Note : utiliser la manette sans fil WaveBird NINTENDO GAMECUBE peut perturber l'adaptateur sans fil Game Boy Advance™ en mélangeant les signaux et en causant des interférences).
- ❑ 2 cartouches ***Mega Man BattleNetwork™ 6***



CONNEXION

1. Insère une cartouche ***Mega Man Battle Network™ 6*** dans chaque Game Boy Advance™ tandis que celles-ci sont ÉTEINTES.
2. Connecte les adaptateurs sans fil Game Boy Advance™ aux connecteurs d'extension externes de chaque Game Boy Advance™.
3. Allume les deux Game Boy Advance™.

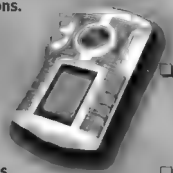
GBA LINK CABLE

CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTI-JOUEURS QUI NÉCESSITE UN CABLE GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ (MODÈLE N°: AGB-005).

L'UNIVERS DE MEGA MAN BATTLE NETWORK™

NOUS SOMMES EN 200X . . .

Nous sommes en pleine ère des réseaux, grâce aux rapides avancées d'Internet et aux autres technologies de télécommunications. Tout le monde est équipé d'un combiné portable appelé *TEP* (Terminal personnel portable).



QU'EST-CE QU'UN TEP ?

Semblable à un téléphone portable sophistiqué en apparence, le TEP permet de passer des appels et d'envoyer des messages électroniques, de prendre des notes et de lire les journaux, ce qui en fait un accessoire pratique de la vie moderne. Tous les TEP comportent aussi un programme IA humanoïde connu sous le nom de ***Net Navi***, capable d'effectuer toutes sortes de tâches sur le réseau pour son propriétaire humain.

CHASSE AUX VIRUS !

La société en réseau... Le monde est devenu un endroit facile à vivre mais tout n'y est pas parfait du fait de l'existence de virus informatiques. Afin de se protéger contre ces virus, les gens équipent leurs Net Navis avec des programmes guerriers nommés puces de combat et font directement combattre les virus à leurs Navis. C'est ce que l'on appelle chasse aux virus.

LA SÉRIE DES MEGA MAN NETWORK

- ***MEGA MAN BATTLE NETWORK™***
  Le premier jeu de la série, ***Battle Network 1***, te plonge dans une lutte intense contre la diabolique société secrète WWW. Le piratage est vaincu grâce aux efforts de Lan et ses amis. Mais au final, le terrible Dr. Wily, le cerveau derrière cette affaire, disparaît !
- ***MEGA MAN BATTLE NETWORK™ 2***
  Le WWW éliminé, tu t'attaques à Gospel, la diabolique Mafia du réseau, dernière menace en date. Lan et compagnie infiltrent et démantèlent Gospel, et ce faisant découvrent qu'un cerveau criminel tirait les ficelles depuis les coulisses !
- ***MEGA MAN BATTLE NETWORK™ 3***
  Dans ce troisième épisode excitant, tu te mesures au Dr. Wily ressuscité. Au cours d'un combat désespéré, Lan et ses amis découvrent la vérité sur le "Grand Désastre" et la zone interdite.
- ***MEGA MAN BATTLE NETWORK™ 4***
  Dans ce quatrième chapitre, dont il existe deux versions différentes, Lan veut remporter le tournoi afin de se prouver qu'il est le plus grand guerrier du Net. Tandis que de puissants adversaires s'affrontent, une organisation secrète complote en coulisses !
- ***MEGA MAN BATTLE NETWORK™ 5***
  Dans le cinquième épisode de la série, existant aussi en deux versions différentes, Lan doit libérer son père prisonnier du Dr. Regal, chef de "Nebula", le syndicat des puces du mal. Il offre de nouvelles options telles que le Team Battle, où tu prends le contrôle de ton allié Navi !

EN ROUTE VERS L'INCONNU !

Grâce aux efforts de Lan, les diaboliques ambitions du Docteur Regal, chef du Syndicat des puces du mal "Nebula", sont stoppées net et la paix revient à nouveau dans le monde.

Lan a ensuite repris le cours normal de sa vie, profitant de la présence de ses amis. Les derniers jours d'école primaire semblent plus proches que jamais. Mais tout change le jour où Melle Mariko, le professeur de Lan, annonce une mauvaise nouvelle. "L'un de vos camarades s'en va dans une autre école", dit-elle, en faisant s'avancer Lan devant toute la classe.

Lan explique à la classe : "... Euh, mon père a été muté, ma famille doit donc déménager. Excusez-moi de ne pas vous avoir prévenus." Le dimanche suivant... tout est emballé et prêt à partir, les amis de Lan se sont donc rassemblés. Mayl se lance timidement.

"Lan, je... me disais juste que ça aurait été super de finir l'école ensemble, et puis d'aller au collège ensemble... ça serait chouette... d'être ensemble... pour toujours..." (renifle)

"Mayl..." dit Lan, totalement surpris.

"Je suis désolée... je m'étais promise de ne pas pleurer."

"On se reverra, je suis persuadé que je reviendrai un jour ! Alors ne pleure pas..." (renifle)

"D'accord."

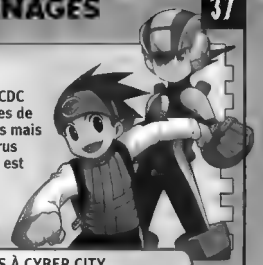
"Je suis content que tu comprennes. Bon, je dois y aller, les gars. Portez-vous bien !"

Là-dessus, Lan faisant de grands signes depuis le siège arrière, la voiture de ses parents démarre pour Cyber City où de nouvelles aventures les attendent.

PERSONNAGES

LAN & MEGAMAN

Élève de 6ème ayant quitté ACDC Town pour Cyber City. Les notes de Lan ne sont pas les meilleures mais ses talents de chasseur de virus sont au top. Son meilleur ami est Megaman, son Net Navi. Ces deux-là forment un duo de combattants efficace.



NOUVEAUX AMIS À CYBER CITY

ANCIENS AMIS

MENU PRINCIPAL

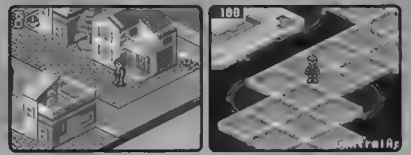
Depuis l'écran de titre, appuie sur ***START*** pour voir les options de démarrage (l'option ***Continue*** (Continuer) n'apparaîtra pas si tu n'as pas encore sauvegardé de partie).

- ***New Game (Nouvelle Partie)*** — Commence une partie depuis le début.
- ***Continue (Continuer)*** — Reprends la partie depuis l'endroit où tu l'as sauvegardée.
- ***Net Battle*** — Mode multijoueur. Cette option n'apparaît que lorsque l'adaptateur sans fil Game Boy Advance™ est connecté *(page 35)*.

RÉINITIALISATION LOGICIELLE

Appuie simultanément sur ***START, SELECT,*** le ***bouton A et le bouton B*** à n'importe quel moment du jeu pour réinitialiser le jeu et revenir au menu principal. Utilise ce moyen pour quitter la partie en cours et recommencer à partir de ta dernière sauvegarde.

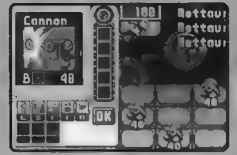
FIELD SCREEN (ÉCRAN CHAMP)



Sur l'écran Champ, tu contrôles Lan dans le Monde réel et Megaman dans le Cyberespace.

- ***Manette +*** .....Déplacer le personnage
  Déplacer le curseur
- ***Bouton A*** .....Parler/Examiner
  Confirmer
- ***Bouton B*** .....Courir (maintenir enfoncé) Annuler
- ***Bouton R*** .....Se connecter (au Cyberespace)
  Se déconnecter (du Cyberespace)
- ***Bouton L*** .....Parler à Megaman (depuis le Monde Réel)
  Parler à Lan (depuis le Cyberespace)
- ***START*** .....Ouvrir l'écran TEP
- ***SELECT*** .....Passer l'animation

CUSTOM SCREEN (ÉCRAN DE PERSONNALISATION)



- ***Manette +*** .....Déplacer le curseur
- ***Bouton A*** .....Confirmer
- ***Bouton B*** .....Annuler
- ***Bouton R*** .....Voir la description de la puce de combat
- ***Bouton L*** .....Fuir
- ***START*** .....Placer le curseur sur OK
- ***SELECT*** .....Cacher l'écran de personnalisation

COMBAT : ÉCRAN ACTION

- ***Manette +*** .....Déplacer Megaman
- ***Bouton A*** .....Utiliser puce de combat
- ***Bouton B*** .....Méga Buster (maintenir enfoncé pour booster)
- ***Bouton R ou bouton L*** .Ouvrir l'écran de personnalisation (lorsque la jauge de personnalisation est pleine)
- ***START*** .....Pause
- ***SELECT*** .....Inutilisé

EXPLORER LE MONDE RÉEL

Tu progresseras dans le jeu en passant du ***Monde Réel*** au ***Cyberespace*** et vice-versa. Dans le Monde Réel, tu diriges Lan.

- ***Parler/Examiner*** - Appuie sur le ***bouton A*** pour parler à la personne qui est devant toi ou examiner un objet trouvé.
- ***Courir*** - Maintiens enfoncé le ***bouton B*** tandis que tu te déplaces avec la ***manette*** + pour accélérer.
- ***Parler à Megaman*** - Appuie sur le ***bouton L*** depuis n'importe où pour parler à Megaman au moyen de ton TEP. Il aura peut-être de bons conseils pour toi si tu te retrouves coincé ou si tu ne sais pas où aller.
- ***Connexion*** - Ceci te permet d'envoyer un signal depuis ton TEP pour projeter Megaman au cœur d'équipements électroniques divers. Pour te connecter, tiens-toi devant un ordinateur ou une autre machine et appuie sur le ***bouton R.***

EXPLORER LE CYBERESPACE

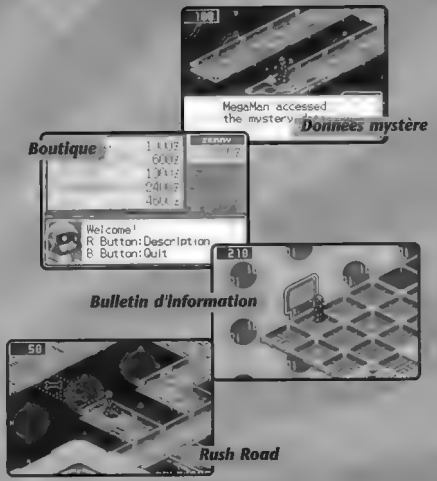
Dans le Cyberespace, tu incarnes Megaman et tu recherches les boss ennemis tout en éliminant les virus et en résolvant différents problèmes.

- ***Parler/Examiner*** - Appuie sur le ***bouton A*** pour parler avec les programmes ou examiner quelque chose. Prends soin d'examiner les données mystère éparpillées ici et là.
- ***Courir*** - Maintiens enfoncé le ***bouton B*** tandis que tu te déplaces à l'aide de la ***manette*** + pour accélerer.
- ***Parler à Lan*** - Appuie sur le ***bouton L*** depuis n'importe où pour parler à Lan dans le Monde Réel. Essaie de lui demander des conseils si tu es bloqué.
- ***Se déconnecter*** - Appuie sur le ***bouton R*** pour quitter le Cyberespace, revenir au Monde Réel et contrôler Lan. Attention : dans certains cas, Megaman ne pourra pas se déconnecter immédiatement.

Si un engin électronique a un problème, c'est sûrement à cause d'un virus ou d'un Navi ennemi qui l'attaque depuis l'intérieur. Lorsque cela se produit, connecte-toi et envoie Megaman s'occuper de l'ennemi dans le Cyberespace. Tu peux aussi te connecter même s'il n'y a pas d'attaque, pense à repérer tous les endroits du Monde Réel depuis lesquels te connecter.

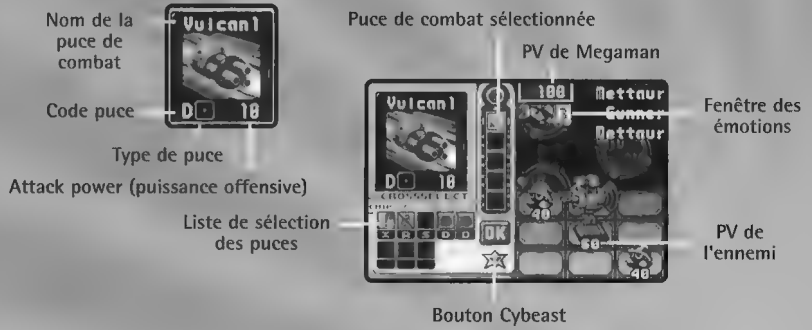
En te branchant à l'ordinateur dans la chambre de Lan, tu peux entrer dans le monde d'Internet et explorer de nombreuses zones.

- ***Données Mystère*** - Disséminées à travers l'Internet se cachent des données mystère. Retrouve-les pour gagner des puces, objets ou autres.
- ***Boutique*** - Parle à un Vendeur Internet pour afficher l'écran Boutique. Déplace le curseur pour surligner l'objet qui t'intéresse puis appuie sur le ***bouton A***. Si le nom d'une puce apparaît en vert, cela signifie que tu ne la possèdes pas dans ton inventaire. Appuie sur le ***bouton R*** pour voir la description de l'objet surligné.
- ***Bulletin d'information*** - Les visiteurs laissent messages et explications sur ces pages. Va les lire pour découvrir les rumeurs, de nouvelles techniques de combat et autres informations utiles.
- ***Raccourcis*** - Des icônes en forme d'ossements sont disséminées à travers tout l'Internet. Il peut se produire quelque chose si tu utilises un Rush Food sur ces cases.



COMBAT : ÉCRAN DE PERSONNALISATION

Tu dois tout d'abord passer par l'écran de personnalisation lorsque tu rencontres un ennemi. Tu pourras y choisir une puce de combat pour Megaman.



SÉLECTION DES PUCES DE COMBAT

Cinq puces sont choisies au hasard dans le dossier puces et affichées dans la zone de sélection des puces. Sélectionne l'une de ces puces pour l'envoyer à Megaman en surlignant la puce et en appuyant sur le ***bouton A***. Lorsqu'une puce est surlignée, appuie sur le ***bouton R*** pour obtenir des informations à son sujet.

RÈGLES DE SÉLECTION DES PUCES DE COMBAT

Tu ne peux normalement sélectionner qu'une seule puce à la fois pour l'envoyer à Megaman. Mais dans certaines circonstances (voir illustration), tu peux en choisir jusqu'à cinq d'un coup et prendre ainsi l'avantage (les puces ne pouvant pas être sélectionnées sont en gris).

Puces portant le même nom

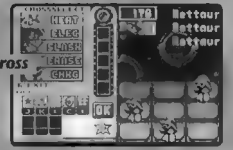
Puces portant le même code puce

ENVOI DE DONNÉES

Une fois le choix de la puce fait, place le curseur sur ***OK*** et appuie sur le ***bouton A***. Tu accèdes alors à l'écran d'action qui te permet de contrôler Megaman pendant le combat.

MODE BESTIALITÉ

Surligne le bouton Cybeast puis appuie sur le ***bouton A*** pour passer en mode bestialité (il ne sera pas disponible au départ, il ne le devient que plus tard dans le jeu).



Modification Cross

MODIFICATION CROSS

Dans l'écran de personnalisation, utilise la ***manette*** + ⬆ pour ouvrir l'écran Cross Select (Sélection Cross). Utilise ⬆/⬇ pour choisir un Cross (cette option ne sera pas disponible au départ, elle ne le devient que plus tard dans le jeu).

FENÊTRE DES ÉMOTIONS

Cette fenêtre affiche le statut de Megaman. Ce statut change si tu passes en mode bestialité, subis des dégâts ou réalises une tâche spécifique.

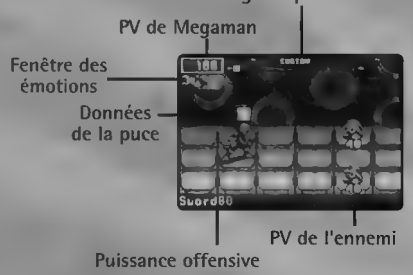
Fenêtre des émotions

FUIR

Appuie sur le ***bouton L*** pour fuir. La réussite ou non de cette action dépendra de ta chance...

COMBAT : ÉCRAN ACTION

Tu passeras à l'écran action après avoir sélectionné une puce dans l'écran de personnalisation C'est là que tu diriges Megaman et utilises les puces sélectionnées pour vaincre l'ennemi.



ZONES D'ATTAQUE

Megaman se déplace sur les cases rouges et l'ennemi se déplace sur les cases bleues. En règle générale, aucun camp ne peut accéder à la zone du camp adverse, mais il existe des attaques spéciales qui te permettront de te déplacer temporairement dans le camp adverse.

MEGA BUSTER

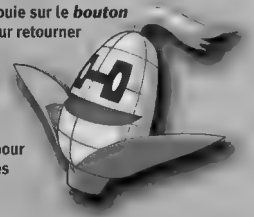
Appuie sur le ***bouton B*** pour tirer avec le Mega Buster qui dispose de munitions illimitées. Plus tu es proche de l'ennemi et plus il est facile de réaliser des tirs à grande vitesse. Maintiens enfoncé le ***bouton B*** pour booster le Mega Buster et obtenir un tir plus puissant.

UTILISATION DES PUCES

Appuie sur le ***bouton A*** pour utiliser les puces déjà envoyées à Megaman depuis l'écran de personnalisation. La prochaine puce que tu pourras utiliser apparaît en bas de l'écran.

JAUGE DE PERSONNALISATION

La jauge de personnalisation commence à se remplir dès que le combat commence. Une fois qu'elle est pleine, appuie sur le ***bouton L ou le bouton R*** pour retourner dans l'écran de personnalisation. Tu peux maintenant sélectionner de nouvelles puces à envoyer à Megaman pour ce tour s'il a épuisé les siennes.



FENÊTRE DES ÉMOTIONS

ÉCRAN DES RÉSULTATS

Supprime tes ennemis pour gagner les combats (réduis leurs PV à zéro). Après chaque victoire tu rejoins l'écran des résultats ; tu y trouveras la durée du combat, ton niveau Busting (voir ci-dessous) et les données de puces que tu auras acquises.

NIVEAU BUSTING

Ton niveau Busting est une évaluation de tes techniques de nettoyage des virus. Plus ton niveau Busting monte et plus tu obtiendras des objets intéressants après chaque victoire. En général ce sera de l'argent, mais si tu te montres doué au combat tu pourras aussi apprendre les coups de tes ennemis (puces de combat).

CONTRE-ATTAQUES

Une contre-attaque a lieu lorsque tu attaques un ennemi au moment où celui-ci s'apprête aussi à t'attaquer. Si tu réussis ton contre, cet ennemi sera momentanément paralysé et tu pourras alors l'attaquer. Lors d'une contre-attaque réussie, la fenêtre des émotions de Megaman passera en mode Full Synchro (Synchro Complète).

Cette fenêtre affiche l'état d'esprit de Megaman. Ses émotions peuvent passer d'un état à l'autre en combat.

Normal - Megaman entame le combat dans cet état neutre.

Synchro complète - Te permet d'évaluer à quel moment placer une contre-attaque et double la puissance de ta prochaine puce.

Fatigué - Le statut de Megaman passe à Fatigué lorsque le compteur de la fenêtre des émotions tombe à zéro. Tu ne peux pas passer en Synchro complète avec le statut Fatigué, même lors d'une contre-attaque. Si tu appuies sur le bouton Cybeast avec le statut Fatigué, Megaman passe en mode Incontrôlable.

Très fatigué - Lorsqu'il quitte le mode Incontrôlable, Megaman passe au statut Très fatigué. Dans cet état, tu ne peux pas t'équiper de Cross, le niveau d'attaque du Mega Buster chute et tes PV diminuent vite.

Furieux - Megaman rougit un peu et devient plus agité, ce qui donne à la puce suivante une puissance offensive double.

Si Megaman se trouve infecté par un virus, la fenêtre des émotions peut se mettre à clignoter pour indiquer un problème.

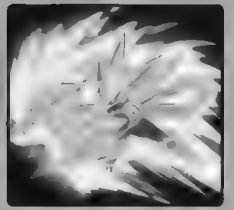
SYSTÈME DE BESTIALITÉ

Au cours du jeu, Megaman emprisonnera une puissante créature du Cyberespace dans son propre corps. Une fois que ce sera fait, tu pourras appuyer sur le bouton Cybeast depuis l'écran de personnalisation *(page 42)* et Megaman passera alors en mode Bestialité. Dans ce mode, Megaman se transformera en Cybeast et les changements suivants se produiront :

- ❑ Tu peux maintenir enfoncé le ***bouton B*** pour tirer au Gregar Buster à répétition.
- ❑ Lorsque tu utilises une puce, l'attaque se dirigera automatiquement vers l'ennemi sur lequel est placé le curseur.
- ❑ La puissance d'attaque des puces simples reçoit +30.
- ❑ Les attaques boostées des puces simples libèrent une attaque Griffe de Gregar.
- ❑ Tu ne seras plus étourdi ou repoussé par les attaques adverses.

Toutefois le compteur d'émotion perdra un point par tour tant que Megaman sera en mode Bestialité. Si le compteur atteint zéro, Megaman quitte le mode Bestialité et son statut passe à Fatigué car son énergie est épuisée. Si le combat s'achève alors que Megaman est en mode Bestialité, il retrouvera son état normal.

INCONTRÔLABLE

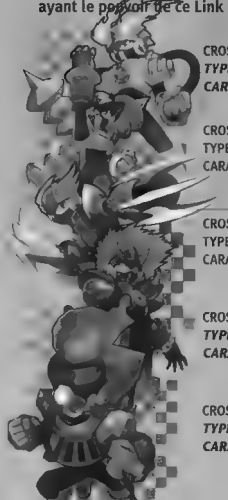


En mode Bestialité, Megaman reçoit un énorme bonus qui lui donne un avantage certain en combat. Mais ce pouvoir consomme des points de fenêtre des émotions. S'il ne te reste plus de points et que tu essaies de passer en mode Bestialité, Megaman passe en mode ***Incontrôlable***.

En mode Incontrôlable, Megaman agit de son propre chef et tu ne peux plus le diriger ! Il utilise les puces choisies de lui-même et fait preuve d'une puissance destructrice du niveau de celle de la Cybeast. Au début du tour suivant, le statut de Megaman passera à ***Très fatigué***, ce qui le laisse très vulnérable à toute attaque.

SYSTÈME DE MODIFICATION CROSS

Tu pourras contrôler des Link Navis et participer à des épreuves au cours du jeu. Lorsque tu complètes avec succès les épreuves, tu peux t'équiper d'un Cross ayant le pouvoir de ce Link Navi. S'équiper d'un Cross est appelé système de modification Cross, auquel tu peux accéder depuis l'écran de personnalisation en utilisant la ***manette*** + ⌂. Attention : les Cross sont sensibles à certains attributs élémentaires, ce qui te laisse encore plus vulnérable face à certaines attaque.



CROSS CHALEUR Link Navi Heat Man
TYPE : feu ***COUP SPÉCIAL :*** Arme à feu ***FAIBLESSE :*** dommages doublés en cas d'attaque de type Eau.
CARACTÉRISTIQUES : les puces de type feu qui ne diminuent pas la luminosité de l'écran reçoivent un bonus de +50 en puissance offensive. La puissance de l'attaque Buster gagne +1.

CROSS ÉLEC Link Navi Elec Man
TYPE : électrique COUP SPÉCIAL : Éclair FAIBLESSE : dommages doublés en cas d'attaque de type Bois.
CARACTÉRISTIQUES : les puces de type électrique qui ne diminuent pas la luminosité de l'écran reçoivent un bonus de +50 en puissance offensive. Les puces de base qui ne diminuent pas la luminosité de l'écran gagnent Étourdissement pour leurs coups spéciaux.

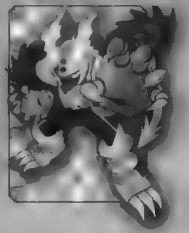
CROSS SLASH Link Navi Slash Man
TYPE : épée COUP SPÉCIAL : Estoc FAIBLESSE : dommages doublés en cas d'attaque de type Démolition.
CARACTÉRISTIQUES : les puces de type épée qui ne diminuent pas la luminosité de l'écran reçoivent un bonus de +50 en puissance offensive. La puissance offensive augmente énormément grâce aux coups spéciaux de ces puces.

CROSS EFFACEMENT Link Navi Erase Man
TYPE : curseur ***COUP SPÉCIAL :*** Rayon effaceur ***FAIBLESSE :*** dommages doublés en cas d'attaque de type Vent.
CARACTÉRISTIQUES : Utilise des puces de base qui ne diminuent pas la luminosité de l'écran ; si les PV restants de l'ennemi contiennent un ***4***, il sera immédiatement effacé, un bogue faisant chuter les PV du Navi.

CROSS CHARGE Link Navi Charge Man
TYPE : feu ***COUP SPÉCIAL :*** Tacle ***FAIBLESSE :*** dommages doublés en cas d'attaque de type Eau.
CARACTÉRISTIQUES : la fente de puce disponible gagne +1 à chaque tour. La puissance offensive augmente pour les coups spéciaux des puces de type feu qui ne diminuent pas la luminosité de l'écran.

CROSS BESTIALITÉ

Si tu passes en mode Bestialité avec un Cross, le Cross et la Bête fusionnent pour former une ***Bête Cross***.



Les capacités Cross demeurent inchangées tant que Megaman conserve la forme d'une Bête Cross. Toutefois Megaman attaquera automatiquement lorsque des puces sont utilisées. Maintiens enfoncé le ***bouton B*** pour booster le Gregar Buster et utilise une puce simple pour réaliser une attaque spéciale.

ÉCRAN TEP

Appuie sur ***START*** depuis l'écran Champ pour accéder à l'écran TEP.

DOSSIERS PUCES

Le dossier puces contient les puces dont tu te sers en combat. Tu débutes avec un seul dossier, que tu peux éditer ou réorganiser. Tu pourras obtenir un dossier supplémentaire et un dossier de sauvegarde en cours de jeu. Tu ne peux pas éditer ou réorganiser ce dernier, mais tu peux le mettre à jour en utilisant ceux d'autres joueurs.

- ❑ ***Équiper les dossiers*** - Les dossiers ainsi équipés sont indiqués ***Equip***. Pour équiper un autre dossier, choisis-le, appuie sur le ***bouton A*** puis sélectionne l'option ***Equip*** (Équiper).
- ❑ - Sélectionne un dossier, appuie sur le ***bouton A*** puis sélectionne l'option ***Edit*** (Éditer). Tu arriveras dans l'écran édition du dossier *(voir description à droite)*.
- ❑ ***Renommer*** - Change le nom du dossier.

ÉCRAN DE MODIFICATION DE DOSSIER

Dans cet écran, utilise la ***manette*** + ◀/▶ pour te déplacer entre le dossier puces et le Pack. Sélectionne une puce dans chaque dossier en appuyant sur le ***bouton A***, tu échangeras ainsi les deux puces.

Dossier Puces

Pack

- ❑ Appuie deux fois sur le ***bouton A*** pour envoyer la puce du pack au dossier puces au lieu de l'échanger.
- ❑ Appuie sur ***START*** pour modifier l'ordre des puces.
- ❑ Appuie sur le ***bouton L et le bouton R*** pour changer de page.

CLASSEMENT DES PUCES DE COMBAT

Les puces de combat sont divisées en trois catégories suivant leurs capacités.

- ❑ ***Puce standard*** - Bordure grise
- ❑ ***Puce de classe Méga*** - Bordure bleue
- ❑ ***Puce de classe Giga*** - Bordure Rouge

RÈGLES DE MODIFICATION DU DOSSIER

- ❑ Remplis les 30 fentes avec des puces.
- ❑ Tu ne peux mettre qu'un certain nombre de puces du même nom dans un même dossier, et ce en fonction de la taille des données.

TAILLE DES DONNÉES	MAXIMUM DE PUCES
0-19 MB	5
20-29 MB	4
30-39 MB	3
40-49 MB	2
50-99 MB	1

- ❑ Tu ne peux placer en même temps que cinq puces de classe Méga et une de classe Giga dans un même dossier.

PUCES STANDARD

Les puces standard apparaissent toujours dans la liste de sélection des puce de l'écran de personnalisation. Elles peuvent s'avérer utiles si tu parviens à les incorporer efficacement à ta stratégie. Dans le dossier, place le curseur sur la puce que tu veux désigner comme puce standard puis appuie sur ***SELECT***. Si une bordure s'affiche autour de la puce, cela signifie qu'elle a été désignée comme puce standard (toutes ne peuvent pas être changées en puces standard).

Si les données de la puce sont plus importantes que la quantité de mémoire standard disponible, tu ne pourras pas désigner cette puce comme puce standard. Tu peux augmenter la quantité de mémoire standard disponible en trouvant un objet nommé ***UP Standard***.

MARQUAGE DES PUCES

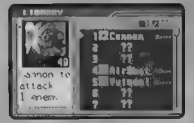
Marquer les puces permet d'en sélectionner deux qui apparaîtront toujours dans le tableau de sélection des puces de l'écran action. Surligne une puce puis appuie sur ***SELECT*** pour la désigner comme marquée, fais ensuite la même chose avec une autre. La mémoire totale occupée par ces deux puces ne peut pas dépasser 60 MB.

EXEMPLE : si tu désignes les puces Sword S (Épée S) et Area Steal S (Contrôle de Zone S) comme marquées depuis l'écran de personnalisation, ces deux puces apparaîtront toujours dans ton tableau de sélection des puces (écran action) et tu pourras les utiliser pour des combos.

SOUS PUCES

Il y a de nombreuses sortes de sous puces et tu peux t'en servir dans l'écran champ du Cyberespace pour aider Megaman. Obtiens-les grâce aux Boutiques ou aux Données Mystère. Les sous puces ne sont utilisables qu'une seule fois.

BIBLIOTHÈQUE DE DONNÉES



Les données pour puces que tu obtiens sont entrées dans la bibliothèque automatiquement et visibles à tout moment. La première page montre les puces standard. Utilise la ***manette*** + ⬅/➡ pour afficher les pages des puces de classes Méga et Giga. Les étoiles à droite du nom de la puce indiquent sa rareté, plus il y a d'étoiles et plus la puce est rare.

MÉMO A.P.

Tu trouveras dans la bibliothèque de données le Mémo A.P. qui te permet de voir la liste des combinaisons Program Advance (Améliorations du Programme : A.P.) *(voir page 59)* que tu as utilisées jusqu'ici dans le jeu.

MEGA MAN

Le statut de Megaman s'affiche ici. Au cours de ta progression, le Customiseur Navi et la liste des Records viendront s'ajouter.

CUSTOMISEUR NAVI

Ceci active le Customiseur Navi *(page 52)*.

ÉCRAN DES RECORDS

Affiche les Records de Temps de Suppression d'un ennemi pour le Niveau Busting S de chaque SP des Navis. Tu y verras à la fois My Record (tes propres records) et les Total Record (Records Globaux). Plus court le temps de record global et plus puissante sera l'attaque SP de la puce Navi, alors n'hésite pas à comparer tes temps avec ceux de tes amis pour renforcer tes SP.

E-MAIL

Lis les e-mails adressés à Lan. Utilise la ***manette*** + pour te déplacer dans la liste des e-mails. Appuie sur le ***bouton A ou le bouton B*** pour faire défiler un message.

KEY ITEMS (OBJETS CLÉS)

Affiche les objets que tu as récupérés et leurs descriptions. Utilise la ***manette*** + pour te déplacer dans la liste.

COMMUNICATION

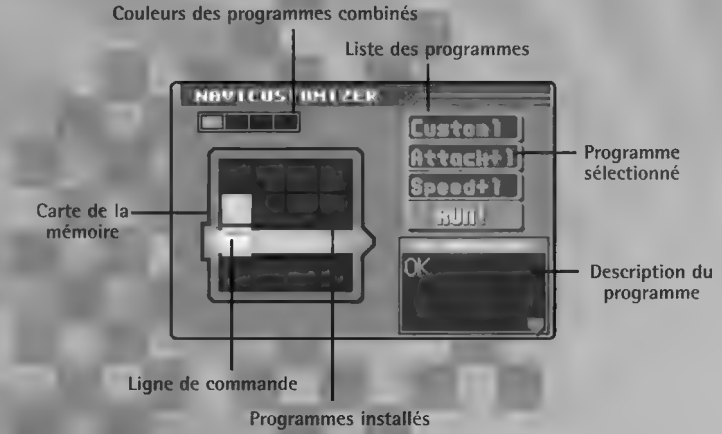
Relie-toi à des amis pour échanger ou combattre *(page 54)*.

SAVE (SAUVEGARDER)

Sauvegarde ta progression. Pour reprendre une partie sauvegardée, sélectionne Continue (Continuer) depuis le menu principal.

CUSTOMISEUR NAVI

Dès que tu auras atteint un certain stade du jeu, le customiseur Navi viendra s'ajouter sur ton TEP. Utilise-le pour combiner des programmes et renforcer les capacités de tes Navis. Accède au customiseur Navi à partir de l'écran Megaman *(page 51)* dans l'écran TEP.



INSTALLATION DE PROGRAMMES

Utilise la *manette* + ⬆/⬇ dans la liste des programmes pour choisir le programme à installer. Appuie sur le ***bouton L ou le bouton R*** pour changer de page. Une fois un programme sélectionné, il apparaîtra sur la carte de la mémoire afin d'être positionné. Choisis un emplacement pour le programme puis appuie sur le ***bouton A*** pour l'installer.

SUPPRESSION DES PROGRAMMES

Pour effacer les programmes installés sur la carte de la mémoire, utilise la *manette* + ⬅ pour déplacer le curseur sur la carte de la mémoire. Lorsque tu sélectionnes un programme, les options ***Remove*** (Effacer) et ***Move*** (Déplacer) s'affichent. Sélectionne ***Remove*** (Effacer) pour désinstaller un programme. Sélectionne ***Move*** (Déplacer) pour bouger le programme sur la carte de la mémoire et la réorganiser. Appuie sur ***SELECT*** pour effacer tous les programmes installés d'un coup et vider la carte de la mémoire.

TYPES DE PROGRAMMES

Il existe deux types de programmes :

- ***Morceaux de Programmes*** - Ils confèrent des capacités à Megaman, telles que SuprArmr (Super Armure) qui l'empêche d'être projeté par les attaques.
- ***Pièces Plus*** - Celles-ci améliorent les statistiques de Megaman, par exemple en augmentant la puissance du Mega Buster.

RÈGLES DE PROGRAMMATION

- ***Règle n°1*** - Place les programmes de façon à ce qu'ils ne débordent pas à l'extérieur de la carte de la mémoire.
- ***Règle n°2*** - Place les morceaux de programmes de façon à ce qu'au moins un carré chevauche la ligne de commande.
- ***Règle n°3*** - Tu ne peux pas placer de pièces plus (avec une forme carrée) sur la ligne de commande.
- ***Règle n°4*** - Tu ne peux pas placer de programmes de même couleur l'un à côté de l'autre.
- ***Règle n°5*** - Tu peux avoir jusqu'à quatre couleurs de programmes différentes, mais pas plus. Vérifie ta barre de couleurs de programmes combinés *(page 52)*.

RUN (EXÉCUTER)

Une fois ton programme installé, sélectionne ***Run*** (Exécuter) (appuie sur ***START*** pour placer le curseur directement sur ***Run***). Lorsque ***OK!*** apparaît, c'est que le programme a été compilé.

BOGUES !

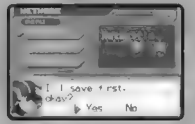
Au lancement du programme, en cas d'erreur par rapport aux règles de programmation il se produira un bogue qui peut affecter négativement Megaman : ainsi il ne se déplacera plus normalement ou ses PV changeront d'eux-mêmes. Si tu remarques quelque chose de bizarre, vérifie vite la fenêtre des émotions de Megaman pour voir ce qu'il y a.

FONCTIONS RÉSEAU

SE CONNECTER EN UTILISANT L'ADAPTATEUR SANS FIL GAME BOY ADVANCE™

Utilise le câble Game Boy Advance™ Game Link™ ou l'adaptateur sans fil Game Boy Advance™ (vendus séparément) pour te connecter avec des amis et échanger puces et programmes, ou bien affronter d'autres joueurs du ***Battle Network*** et plus encore ***(branche le câble Game Boy Advance™ Game Link™ pour communiquer avec les autres joueurs comme indiqué page 34).***

Une fois le câble Game Boy Advance™ Game Link™ ou la Game Boy Advance™ connectés, va dans le menu Network (Réseau) et sélectionne ton moyen de connexion. Il te sera demandé de sauvegarder ta partie lorsque tu arriveras dans l'écran réseau.



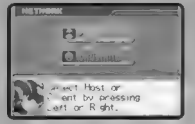
Le jeu sera aussi sauvegardé automatiquement après une Network Battle [Bataille en Réseau] ou lorsque tu auras fini tes échanges.

UTILISATION DE L'ADAPTATEUR SANS FIL GAME BOY ADVANCE™

Lorsque tu utilises l'adaptateur sans fil Game Boy Advance™, l'écran suivant apparaîtra :

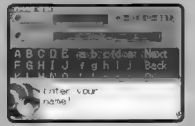
SELECT HOST/CLIENT (SÉLECTION HÔTE/CLIENT)

Appuie sur la manette + ⬅/➡ pour choisir d'être soit ***l'Hôte*** soit le ***Client***, puis appuie sur le ***bouton A***. Si tu choisis ***hôte***, tu arriveras dans un écran d'attente jusqu'à ce qu'un autre joueur te rejoigne. Si tu choisis ***client***, tu arriveras dans un écran te demandant de choisir un hôte à rejoindre.



ENTERING/CHANGING NAME AND COMMENT (ENTRER/CHANGER LE NOM ET COMMENTAIRE)

Édite le nom et le commentaire qui apparaîtront lorsque tu te connecteras à un autre joueur (le nom peut comprendre jusqu'à 8 caractères ; le commentaire jusqu'à 10 caractères).

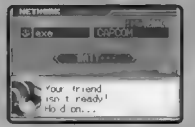


CONTRÔLES POUR LA SAISIE DU NOM ET DU COMMENTAIRE

- ***Manette +*** .....Déplacer le curseur de texte
- ***Bouton A*** .....Confirmer
- ***Bouton B*** .....Effacer
- ***Bouton L*** .....Déplacer le curseur de texte vers ***et bouton R*** gauche/droite
- ***START*** .....Placer le curseur sur ***OK***
- ***SELECT*** .....Inutilisé

ÉCRAN STANDBY

Lorsque tu choisis d'être ***hôte***, un écran Standby te demandera d'attendre la requête d'un autre joueur pour te rejoindre.



SELECTION SCREEN (ÉCRAN DE SÉLECTION)

Lorsque tu choisis d'être ***client***, tu arrives à l'écran de sélection d'un hôte. Utilise le ***bouton L et le bouton R*** pour parcourir la liste puis appuie sur le ***bouton A*** pour sélectionner le joueur à rejoindre.

NET BATTLE (COMBAT CROISÉ)

Connecte-toi avec un ami et affronte-le dans trois modes de jeu différents.

Sélectionne d'abord ton mode de jeu :

- ***Single Battle [Combat Unique]*** - Affrontez-vous au cours d'un match unique.
- ***Triple Battle [Combat Triple]*** - Remporte deux manches sur trois.
- ***Random Battle [Combat Aléatoire]*** - Combats en utilisant des puces sélectionnées au hasard.

Puis choisis le type de combat :

- ***Practice [Entraînement]*** - Les victoires et les défaites ne sont pas comptabilisées.
- ***Battle [Batailles]*** - Victoires et défaites sont comptabilisées. Le vainqueur prend une puce au perdant (tu dois posséder au moins une autre puce en dehors d'une puce de classe Giga sur ta cartouche pour batailler).

Une fois que les deux joueurs ont sélectionné le même mode et le même type de combat, le combat commence.

RÈGLES DES MATCHS

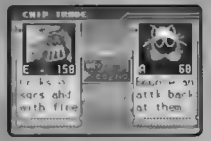
- Le joueur qui réduit le premier les PV de son adversaire à zéro remporte le combat.
- Le 15ème tour est toujours le dernier, le match prend alors fin. S'il n'y a aucun vainqueur, c'est le joueur qui a infligé le plus de dégâts à l'autre qui gagne, quel que soit son niveau de PV.

COMPARER LES BIBLIOTHÈQUES

Compare ta bibliothèque de données avec celles d'autres joueurs. Toute entrée dans la bibliothèque d'une autre personne qui ne figure pas dans la tienne y sera ajoutée, et inversement.

COMPARER LES RECORDS

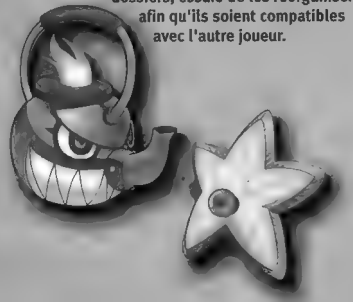
Compare les totaux des Records de Temps de Suppression et mets à jour ces records avec les nouveaux meilleurs temps.



CHANGER

Échange des puces de combat ou d'autres avec trois modes.

- ***Échange de puces de combat*** - Échange des puces individuelles de ta cartouche de jeu (les puces de classe Giga ne peuvent pas être échangées). Si tu veux juste donner une puce sans en recevoir, choisis une puce tandis que ton ami sélectionne ***None*** (Aucune).
- ***Échange de programmes*** - Échange des programmes individuels. Chaque joueur doit avoir débloqué le customiseur Navi pour échanger des programmes.
- ***Échange de dossiers*** - Remplace ton dossier de sauvegarde par celui d'un ami, ou copie le tien par-dessus celui d'un ami. Tu n'as pas le droit d'échanger un dossier qui ne peut pas être équipé. Si par exemple tu ne peux t'équiper que de cinq puces de classe Méga au maximum, tu ne peux pas récupérer de dossier qui contient six puces de classe Méga. Si tu n'arrives pas à échanger de dossiers, essaie de les réorganiser afin qu'ils soient compatibles avec l'autre joueur.



LINK NAVIS ET ÉPREUVES

Les Link Navis sont des Navis autres que Megaman dont Lan peut prendre le contrôle. Lan utilise ces Link Navis pour accomplir des épreuves.

Les Link Navis ont des puces déterminées qui apparaissent toujours au début des combats.

HEAT MAN Opérateur Mr. Match
TYPE : feu ***COUP SPÉCIAL :*** Bras de feu ***PUCE :*** Chaleur étouffante
ÉPREUVE : Mr. Match (ou juste "Match", comme dirait Lan) a été transféré à l'école primaire de Cyber City, et son travail est maintenant d'apprendre à Lan à se servir du feu. Crame tous ces virus énervants grâce à tes nouveaux talents.

ELEC MAN Opératrice Ann Zap
TYPE : électrique ***COUP SPÉCIAL :*** Éclair ***PUCE :*** Épée électrique
ÉPREUVE : La Zone du Ciel est en pleine pénurie d'énergie à cause d'un Navi fantôme. Ils ont besoin de batteries cyber pour rallumer les lumières. Fends les ténèbres de concert avec Elec Man.

SLASH MAN Opérateur Melle Fahran
TYPE : épée ***COUP SPÉCIAL :*** Triple tranchant ***PUCE :*** Taillade
ÉPREUVE : Melle Fahran, la prof de cuisine et elle-même grand chef, apprend la cyber cuisine à Lan. Tranche les légumes juste comme il faut pour conserver leurs qualités.

ERASE MAN Opérateur Dark Scythe
TYPE : curseur ***COUP SPÉCIAL :*** Faucille magique ***PUCE :*** Rayon effaceur
ÉPREUVE : Ta cible est un gang qui occupe l'Internet clandestin. Tu vas devoir les surprendre par derrière afin de ne pas être pris et te débarrasser d'eux rapidement.

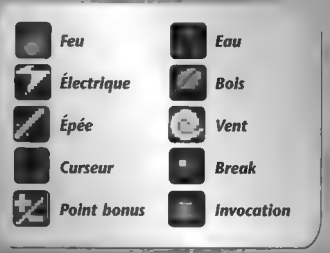
CHARGE MAN Opérateur Al Ferry
TYPE : feu ***COUP SPÉCIAL :*** Locomotive emballée ***PUCE :*** Puissance du volcan
ÉPREUVE : Tu dois contrôler le train, Charge Man, et conduire tous les voyageurs à destination. Conduis prudemment et attention aux obstacles !

ATTACK POWER (PUISSANCE OFFENSIVE)

La puissance offensive d'une puce détermine les dommages qu'elle infligera en une fois à un ennemi. Évidemment une puissance offensive importante sera plus efficace, mais d'autres facteurs sont à considérer, tels que la portée de l'attaque et les attributs élémentaires. La puissance offensive n'est donc que l'un des facteurs à prendre en compte pour choisir la puce adaptée à la situation (cette puissance n'est pas indiquée pour les autres types de puces).

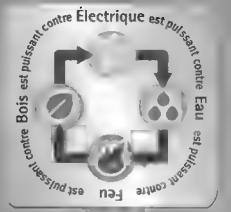
TYPES DE PUCES

Il existe 10 types de puces.



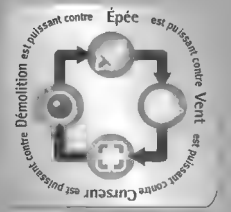
ATTRIBUTS ÉLÉMENTAIRES

Quatre types de puces sont aussi des attributs élémentaires. Ils possèdent tous leurs forces et faiblesses. Attaquer un ennemi possédant l'attribut élémentaire contre lequel ta puce est adaptée te permettra de réaliser une attaque élémentaire causant des dommages doubles !



EFFETS PARTICULIERS DES PUCES

- ***Épée*** - Double les dégâts aux ennemis de type Vent et autres ennemis sensibles aux attaques de type Épée.



- ***Vent*** - Détruit l'aura de protection de ton adversaire. Double les dégâts aux ennemis de type Curseur et autres ennemis sensibles aux attaques de type Vent.
- ***Curseur*** - Attaque un ennemi avec une attaque de type Curseur pour annuler la puce piégée de cet ennemi. Double les dégâts aux ennemis de type Démolition et autres ennemis sensibles aux attaques de type Curseur.
- ***Démolition*** - Atteint l'ennemi même s'il se protège. Double les dégâts aux ennemis de type Épée et autres ennemis sensibles aux attaques de type Démolition.

CODES DES PUCES

Les codes puces sont constitués d'une lettre de ***A à Z***. Tu peux choisir dans l'écran de personnalisation deux types de puces en même temps si elles portent le même code. Les codes puces comportant un * (astérisque) peuvent être sélectionnés en duo avec n'importe quel autre code puce.

PROGRAMME AVANCÉ

Lorsque tu choisis une certaine combinaison de puces de combat, celles-ci peuvent fusionner et donner naissance à une nouvelle puce. C'est ce que l'on appelle un ***Programme Avancé***. Chaque nouveau programme avancé est sauvé dans la zone Mémo A.P.

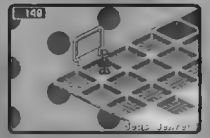
- ***Échangeurs de puces*** - Un échangeur de puces est une machine qui te donne une puce neuve au hasard en échange de plusieurs anciennes. Le jeu est sauvegardé automatiquement lorsque tu pratiques un tel échange, alors sois prudent dans tes choix.
- ***Échangeur de nombre*** - Si tu saisis le bon code à huit chiffres, la machine t'offrira une puce ou un objet (une seule fois par code). Trouve ces nombres répartis à travers tout le jeu.
- ***Échangeur de pièces détachées*** - Quelque part dans le monde, un échangeur est censé te donner de nouvelles puces contre des morceaux de puces. . . .

OBJETS

Cherche et rassemble des objets pour renforcer Megaman et t'aider à travers le jeu.

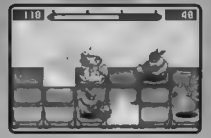
Quelques exemples :

- ***Mémoire PV*** - Augmente de 20 les PV max de Megaman.
- ***Code P*** - Élimine un cube de sécurité (tu les obtiens par les gens, etc.).



Au cours de ta progression dans le jeu, tu atteindras des endroits où sont situés des bulletins d'information. Ils contiennent des messages laissés par des personnes diverses qui ont besoin d'aide pour certains problèmes. Les requêtes peuvent concerner la chasse aux virus, l'échange de puces et ainsi de suite.

- ❑ Chaque message est accompagné d'étoiles. Plus il y a d'étoiles et plus difficile s'avérera la requête. Les tâches plus complexes sont aussi mieux récompensées.
- ❑ Afin de pouvoir accéder aux requêtes difficiles, prends du grade en complétant les requêtes plus simples.



INFORMATIONS DE BASE

Au cours de ta progression dans le jeu, tu trouveras un jeu nommé ***Virus Battler*** où tu dois connecter des ***Battler Cards*** pour jouer.
Virus Battler est un jeu mystérieux dissimulé quelque part dans le monde. Positionne deux virus et combats les virus ennemis.

QUE SONT LES BATTLER CARDS ?

Les ***Battler Cards*** sont des cartes mystérieuses dont tu auras besoin afin de jouer à Virus Battler. Tu peux trouver ces cartes dans certains endroits. Les Battler Cards peuvent stocker des ***données virus*** que tu utiliseras ensuite pour combattre d'autres virus. Pour voir tes Battler Cards, rejoins l'écran Key Items (Objets Clés).

QUE SONT LES DONNÉES VIRUS ?

Les ***données virus*** sont l'ensemble des données sur un virus, dont son comportement, sa santé, sa puissance, etc.

OBTENIR DES DONNÉES VIRUS

Il existe quelques virus d'une grande rareté dans le Cyberespace. Si tu possèdes des Battler Cards lorsque tu détruis ces virus en combat, leurs données seront stockées sur une de ces cartes.

COMMENT JOUER

1) CHOISIS UN VIRUS

Lorsque tu démarres une partie de Virus Battler, il faut choisir deux virus dans l'écran de sélection des virus. La taille de la mémoire occupée par les deux virus associés ne doit pas dépasser ***50 MB*** (les virus qui ne peuvent être sélectionnés s'affichent en gris). Choisis deux virus puis sélectionne OK pour rejoindre l'écran de positionnement des virus. Si tu ne veux jouer qu'avec un seul virus, sélectionne ***OK*** après avoir choisi ce virus.

CONCERNANT LES PV DES VIRUS :
C'est le total des deux virus choisis qui détermine leurs PV. Si l'un dispose de 40 PV et l'autre de 60 PV, ils auront un total combiné de 100 PV. Dès que l'un des deux virus subit des dégâts, les PV sont déduits de leur nombre total de PV. Si les PV tombent à zéro, les virus sont effacés.

2) POSITIONNER LES VIRUS

Positionne tes virus sur les meilleurs emplacements de l'arène.

3) COMMENCER LE COMBAT

Une fois tous les virus en place, le combat commence. Les virus attaquent de leur propre chef.

VICTOIRE

Tes virus doivent réduire à zéro les PV des virus adverses pour gagner.

CONSEILS DE JEU

UTILISE LE BOUTON L SI TU ES BLOQUÉ

Si tu ne sais plus quoi faire ni où aller, utilise le ***bouton L*** pour parler à Megaman. Il aura peut-être une indication utile pour toi.

REPOSE-TOI SOUVENT

Lorsque tu n'as plus rien à faire, rejoins ta chambre et passe une bonne nuit de sommeil. Au réveil, ce sera le début d'une toute nouvelle journée.

UTILISE LE SERVICE SPÉCIAL DE VENTE DE PUCES

Lorsque tu auras atteint un certain point du jeu, un service de vente de puces de combat se débloquera. Tu pourras commander des puces figurant dans ta bibliothèque de données pour tes dossiers. Comparer sa bibliothèque avec des joueurs qui ont trouvé plus de puces les débloquera dans la tienne, alors utilise ce service pour acquérir plein de nouvelles puces (toutes les puces ne peuvent pas être obtenues ainsi).

SURVEILLE TES PV

Tu ne récupères pas de PV après les combats, alors assure-toi d'utiliser des objets de guérison ou des sous puces au cours du combat ou avant d'en entamer un autre. Tu peux aussi obtenir des Balles PV dans l'écran des résultats, elles te donneront aussi des PV.

CONSERVE LE STATUT DE SYNCHRO COMPLÈTE

La fenêtre des émotions de Megaman revient à la normale une fois le combat achevé. Mais si tu finis un combat en synchro complète, Megaman le restera et entamera ainsi le combat suivant. Réussis une contre-attaque en synchro complète pour maintenir celle-ci encore plus longtemps. Tes attaques causent des dégâts doublés tant que tu restes en synchro complète, autant la faire durer.

SE SERVIR D'ÉLÉMENTS D'ATTAQUE, PARTIE 1

Tu peux te servir à ton avantage d'éléments d'attaque pour prendre le dessus. Si par exemple un ennemi se tient sur une case avec une touffe d'herbe, une attaque de feu doublera les dégâts.

SE SERVIR D'ÉLÉMENTS D'ATTAQUE, PARTIE 2

En combinant les effets des éléments et de ton statut, tu peux réussir des attaques encore plus puissantes. Si par exemple un ennemi se tient sur une case de glace, utilise une attaque de glace pour qu'il soit paralysé et ne puisse plus bouger durant plusieurs tours. Si tu utilises ensuite une attaque Démolition sur l'ennemi gelé, tu peux causer des dégâts doubles. Il y a d'autres combinaisons, comme utiliser une puce spéciale pour enfermer un ennemi dans une bulle puis lancer une attaque Électrique qui causera double dégâts. À toi de trouver d'autres combinaisons !

NOTAS

ÍNDICE

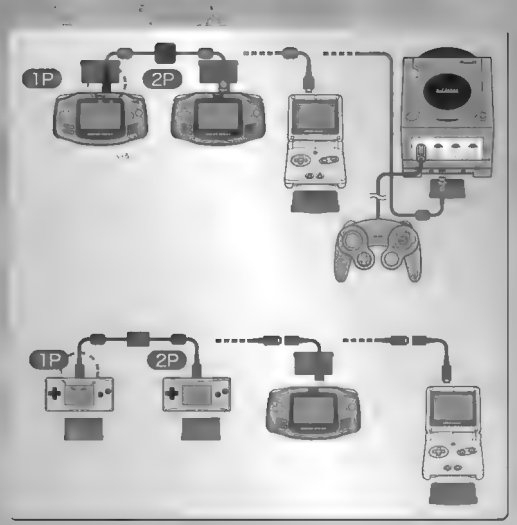
Configuración multijugador 34
Uso del conector inalámbrico de Game Boy Advance™ ...35
El mundo de *Mega Man Battle Network™* 36
¡Adentrarse en lo desconocido! 37
Los personales 37
Cómo comenzar 38
Controles del juego 38
¡Acción! 40
Internet 41
Batalla: pantalla Custom 42
Batalla: pantalla de acción 44
Ventana de emoción 45
Sistema Beast Out 46
Beast Over 46
Sistema Cross Change 47
Cross Beast 48
Pantalla del PET 49
Navi Customizer 52
Funciones de red 54
Link Navis y Pruebas 57
Secretos sobre los Battle Chips 58
Traders 59
Artículos 59
Tablón de anuncios 60
Batalla de virus 60
Consejos de juego 62

CONFIGURACIÓN MULTIJUGADOR

CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE™

NECESITAS:

- ❑ Combinación de 2: Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™, Game Boy™ Micro y/o Game Boy™ Player
- ❑ 1 cable Game Link™ de Game Boy Advance™ (vendido por separado)
- ❑ 2 Cartuchos de ***Mega Man Battle Network™ 6***



CONEXIÓN

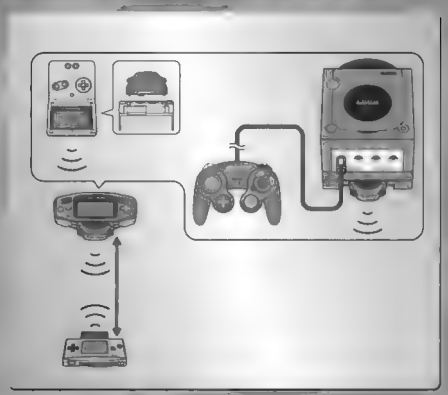
1. Asegúrate de que las dos Game Boy Advance™ están DESCONECTADAS.
2. Introduce un cartucho de ***Mega Man Battle Network™ 6*** en cada una de las Game Boy Advance™.
3. Conecta el cable Game Link™ de Game Boy Advance™ al conector de la extensión externa de cada una de las consolas Game Boy Advance™. La consola conectada al conector más pequeño será la del 1P (Jugador 1).
4. Enciende las Game Boy Advance™.

USO DEL CONECTOR INALÁMBRICO DE GAME BOY ADVANCE™

BATALLA MULTIJUGADOR EN RED

NECESITAS:

- ❑ Combinación de 2: Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™, Game Boy™ Micro y/o Game Boy™ Player
- ❑ 2 conectores inalámbricos de Game Boy Advance™ (vendidos por separado) (Nota: el uso del mando inalámbrico Wavebird de NINTENDO GAMECUBE puede interferir con el conector inalámbrico de Game Boy Advance™, haciendo que se mezclen las señales y se produzcan interferencias)
- ❑ 2 Cartuchos de Mega Man Battle Network™ 6



CONEXIÓN

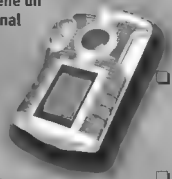
1. Asegúrate de que las dos consolas están DESCONECTADAS, e introduce un cartucho de ***Mega Man Battle Network™ 6*** en cada una de ellas.
2. Conecta los conectores inalámbricos de Game Boy Advance™ a los conectores de la extensión externa de cada consola.
3. Enciende (***ON***) ambas consolas.

ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE™ (MODEL NO.: AGB-005).

EL MUNDO DE MEGA MAN BATTLE NETWORK™

Estamos en el año 200x . . .

Es la era de la red, hecha posible gracias a los rápidos avances de Internet y otras tecnologías de comunicaciones. Todo el mundo tiene un microteléfono llamado ***PET*** (PErsonal Terminal).



¿QUÉ ES UN PET?

Los PETs son similares a un teléfono móvil evolucionado, y están equipados con teléfono y correo electrónico, y también pueden funcionar como libros de texto y periódicos, lo que los convierte en un accesorio muy práctico para la vida moderna. Además, dentro de cada PET hay un programa de inteligencia artificial humanoide llamado ***Net Navi***, que puede llevar a cabo todo tipo de tareas en red para su propietario humano.

VIRUS BUSTING! (¡DESTRUCCIÓN DE VIRUS!)

La sociedad conectada en red... el mundo es un lugar muy cómodo para vivir, pero las cosas no siempre son perfectas, por culpa de los desenfrenados virus informáticos. Para protegerse de estos virus, la gente equipa sus Net Navis con programas de batalla llamados Battle Chips, y hacen que sus Net Navis luchen directamente contra los virus. A esto se le llama ***Virus Busting***.

LA SAGA MEGA MAN NETWORK

- ***MEGA MAN BATTLE NETWORK™ Battle Network 1***, el primer juego de la saga, te llevará a participar en una intensa batalla contra WWW, la malvada sociedad secreta. Lan y sus amigos consiguen, con su esfuerzo, destruir el hacking de una vez por todas. ¡Pero al final desaparece el malvado Dr. Wily, el cerebro tras todo este horror!
- ***MEGA MAN BATTLE NETWORK™ 2***
  Una vez eliminada la WWW, deberás enfrentarte a una nueva amenaza: Gospel, la malvada Net Mafia. Lan y compañía se infiltran en Gospel y logran derrotarla. ¡Además, encuentran un cerebro malvado que maneja, entre bastidores, las cuerdas de este entramado!
- ***MEGA MAN BATTLE NETWORK™ 3***
  Esta emocionante tercera entrega te llevará a enfrentarte con el Dr. Wily. Tras una desesperada batalla, Lan y sus amigos desvelan la verdad sobre el "Great Disaster" (Gran Desastre) y su zona restringida.
- ***MEGA MAN BATTLE NETWORK™ 4***
  En este cuarto capítulo, que se lanzó en dos versiones diferentes, Lan compite para ganar el campeonato y demostrar que es el mejor Net Battler (Guerrero de la red) de todo el mundo. ¡Mientras los mejores rivales se disputan el campeonato, hay una organización secreta acechando en secreto!
- ***MEGA MAN BATTLE NETWORK™ 5***
  En la quinta entrega de la serie, que también se lanza en dos versiones distintas, vemos cómo Lan lucha por rescatar a su padre de las garras del malvado Dr. Regal, líder del Dark Chip Syndicate "Nebula." Aparecen nuevas funciones, como la batalla de equipo, donde controlas a tu Navi aliado.

¡ADENTRARSE EN LO DESCONOCIDO!

Los esfuerzos de Lan han logrado poner fin a las malvadas aspiraciones del Doctor Regal, líder del Dark Chip Syndicate "Nebula," y la paz se ha restablecido de nuevo en el mundo.

Lan ha retomado su rutina diaria, y ha vuelto a salir con sus amigos. La graduación en la escuela elemental está a la vuelta de la esquina... Pero todo cambia de la noche a la mañana cuando Ms. Mariko, la profesora de Lan, le comunica a la clase que tiene malas noticias. "Uno de vuestros compañeros se traslada a otra escuela," dice, diciéndole a Lan que se coloque frente a la clase.

Lan explica a sus compañeros, "...Veréis, han trasladado a mi padre, así que tengo que mudarme con toda mi familia. Siento no habéroslo dicho antes." El domingo siguiente, cuando todo está empaquetado y listo para el traslado, los amigos de Lan se reúnen con él. Mayl comienza a hablar tímidamente. "Lan, Yo... yo estaba pensando en lo maravilloso que sería graduarnos juntos en la escuela primaria, y después ir juntos a la secundaria... Sería tan bonito poder estar juntos...

siempre... (lloriquea)"

"Mayl..." dice Lan, totalmente sorprendido.

"Lo siento... me prometí no llorar."

"¡Volveremos a vernos, seguro que vuelvo algún día! Así que, deja de llorar... (gimotea)"

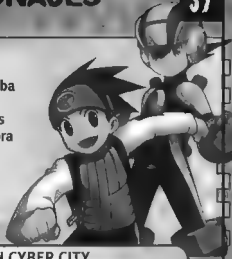
"Sí."

"Me alegro de que lo entiendas. Bueno chicos, es hora de irse. ¡Cuidaos!"

Y tras eso, Lan les dice adiós desde el asiento trasero del coche de sus padres, que parte en dirección a Cyber City, donde les espera todo un nuevo mundo de aventuras.

LAN Y MEGA MAN

Estudiante de sexto curso que acaba de mudarse de ACDC Town a Cyber City. Lan no saca las mejores notas, pero su habilidad destructora de virus no tiene rival. Su mejor amigo es Mega Man, su Net Navi. En las Net Battles, forman un equipo muy poderoso.



NUEVOS AMIGOS EN CYBER CITY

VIEJOS AMIGOS

MENÚ PRINCIPAL

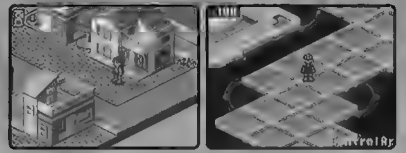
En la pantalla del título, pulsa ***START*** para ver las opciones de inicio del juego. (Si aún no has guardado ninguna partida, no aparecerá la opción ***Continue*** (continuar).)

- ***New Game (Nueva partida)*** - Empieza una nueva partida desde el principio.
- ***Continue (Continuar)*** - Inicia la partida desde el punto en el que has guardado por última vez.
- ***Net Battle (Batalla en red)*** - Iniciar modo multijugador. Esta opción sólo aparece cuando está conectado el conector inalámbrico de Game Boy Advance™ *(página 35)*.

REINICIO

Pulsa simultáneamente ***START***, ***SELECT***, el ***botón A y el botón B*** en cualquier momento durante una partida para reiniciar y volver al menú principal. Utiliza esto cuando quieras salir de la partida y volver a empezar desde el último punto guardado.

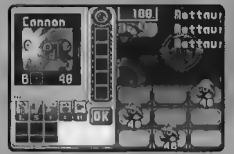
PANTALLA DE EXPLORACIÓN



En la pantalla de exploración, controlas a Lan en el mundo real y a Mega Man en el cibermundo.

- ***+Panel de control*** .Mover al personaje
Mover cursores en los menús
- ***Botón A*** .....Hablar/Examinar
Confirmar
- ***Botón B*** .....Esprintar (mantener pulsado al moverse) Cancelar
- ***Botón R*** .....Conectarse (al cibermundo)
Desconectarse (del cibermundo)
- ***Botón L*** .....Hablar con Mega Man (desde el mundo real)
Hablar con Lan (desde el cibermundo)
- ***START*** .....Abrir pantalla del PET
- ***SELECT*** .....Saltar escena de transición

PANTALLA CUSTOM



- ***+Panel de control*** .Mover cursor
- ***Botón A*** .....Confirmar
- ***Botón B*** .....Cancelar
- ***Botón R*** .....Ver descripción del Battle Chip
- ***Botón L*** .....Huir
- ***START*** .....Mover cursor a OK
- ***SELECT*** .....Ocultar ventana Custom

PANTALLA DE ACCIÓN DE BATALLA

- ***+Panel de control*** ..Mover a Mega Man
- ***Botón A*** .....Utilizar Battle Chip
- ***Botón B.*** .....Mega Buster (Mantener pulsado para cargar)
- ***Botón R o botón L*** .Abrir pantalla Custom (cuando el indicador Custom esté al máximo)
- ***START*** .....Pausa
- ***SELECT*** .....No utilizado

Explorar el mundo real

Avanzarás en el juego moviéndote entre el ***mundo real*** y el ***cibermundo***. En el mundo real juegas como Lan.

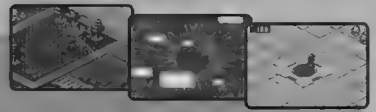
- ***Hablar/Examinar*** - Pulsa el ***botón A*** para hablar con las personas frente a ti o para examinar algo.
- ***Esprintar*** - Mantén pulsado el ***botón B*** mientras te desplazas con el ***+Panel de Control*** para correr más rápido de lo normal.
- ***Hablar con Mega Man*** - Pulsa el ***botón L*** en cualquier momento para hablar con Mega Man dentro de tu PET. Podría tener algún consejo útil para ti si quedas atrapado o si no sabes qué hacer.
- ***Conectarse*** - Te permite enviar una señal desde tu dispositivo PET para introducir a Mega Man en todo tipo de equipos electrónicos. Para conectarte, párate frente a un ordenador u otro dispositivo electrónico y pulsa el ***botón R***.

Si hay algún problema con un dispositivo electrónico, es probable que se deba a un virus o a un Navi enemigo. Cuando esto suceda, conéctate y envía a Mega Man al cibermundo para encargarse del enemigo. Aunque no haya problemas, también puedes conectarte para realizar limpieza, así que revisa todo el mundo real para encontrar lugares donde conectarte y explorar.

EXPLORAR EL CIBERMUNDO

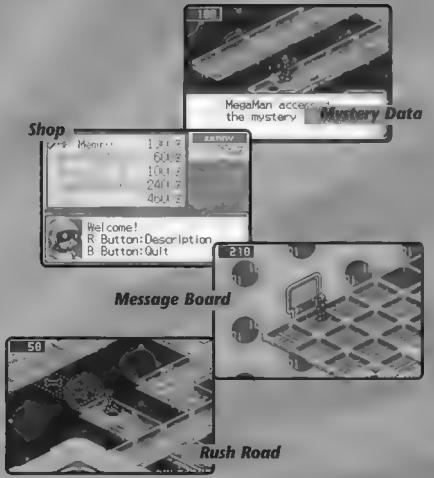
En el cibermundo, juegas como Mega Man, buscando jefes enemigos mientras te deshaces de molestos virus y resuelves diversos problemas.

- ***Hablar/Examinar*** - Pulsa el ***botón A*** para hablar con los programas o para examinar algo. Asegúrate de examinar los Mystery Data esparcidos por el juego.
- ***Esprintar*** - Mantén pulsado el ***botón B*** mientras te desplazas con el ***+Panel de Control*** para correr más rápido de lo normal.
- ***Hablar con Lan*** - Pulsa el ***botón L*** en cualquier momento para hablar con Lan en el mundo real. Si te atascas, puedes pedirle consejo.
- ***Desconectarse*** - Pulsa el ***botón R*** para abandonar el cibermundo, volver al mundo real y retomar el control de Lan. Cuidado: puede haber situaciones en las que Mega Man no pueda desconectarse inmediatamente.



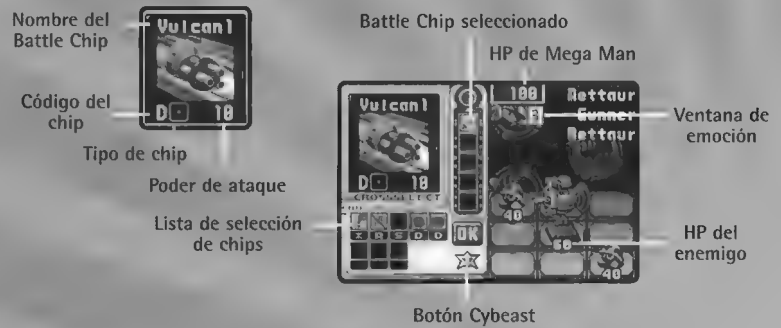
Al conectarte al ordenador en la habitación de Lan, puedes adentrarte en el mundo de Internet para explorar y acceder a muchas áreas diferentes.

- ***Mystery Data (Datos misteriosos)*** - Por todo Internet hay esparcidas unas cosas llamadas ***Mystery Data***. Consúltalos para conseguir chips, objetos y otras cosas.
- ***Shop (Tienda)*** - Habla con un Net Dealer para ver la pantalla de la tienda. Mueve el cursor para marcar el artículo que quieras y pulsa el ***botón A***. Si un chip está verde, corresponde a algo que no tienes en tu inventario. Pulsa el ***botón R*** para ver la descripción del objeto seleccionado.
- ***Message Board (Tablón de anuncios)*** - En estos tablones, la gente cuelga mensajes y avisos. Léelos para enterarte de los rumores, conocer nuevas técnicas de batalla y acceder a otros datos útiles.
- ***Rush Road (Camino rápido)*** - Hay unos iconos en forma de hueso repartidos por Internet. Si utilizas Rush Food (Alimentos rápidos) en estas casillas, puede suceder algo.



BATALLA: PANTALLA CUSTOM

Cuando te encuentres con un enemigo, lo primero que verás es la pantalla Custom. Aquí puedes seleccionar los Battle Chips que enviarás a Mega Man.



SELECCIÓN DE BATTLE CHIPS

Se eligen cinco chips al azar de la Chip Folder (Carpeta de chips) y se muestran en el área de selección de Chips. Selecciona uno de estos chips para enviárselo a Mega Man. Para ello, resalta el chip y pulsa el ***botón A***. Cuando hayas resaltado un chip, pulsa el ***botón R*** para ver información sobre él.

REGLAS PARA ESCOGER BATTLE CHIPS

Normalmente, sólo puedes seleccionar un chip cada vez para enviárselo a Mega Man. Sin embargo, en determinadas circunstancias (ver la imagen), puedes escoger hasta cinco chips a la vez, lo que te dará una ventaja. (Los chips de la lista que no se pueden seleccionar aparecen oscurecidos).

Chips con el mismo nombre

Chips con el mismo código de chip

ENVÍO DE DATOS

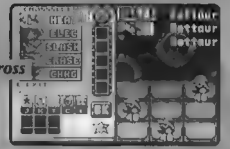
Una vez seleccionados los chips, mueve el cursor a ***OK*** y pulsa el ***botón A***. La pantalla cambiará a la pantalla de acción, donde controlas a Mega Man en la batalla.

MODO BEAST OUT (BESTIA LIBERADA)

Resalta el botón Cybeast y pulsa el ***botón A*** para acceder al modo Beast Out. (No está disponible desde el principio; aparecerá más avanzado el juego.)

CAMBIO DE CROSS (CRUCE)

En la pantalla Custom, pulsa ***+Panel de control*** ↑ para abrir la pantalla de selección de Cross. Pulsa ↑/↓ para seleccionar el Cross que quieres equipar. (No está disponible desde el principio; aparecerá más avanzado el juego.)

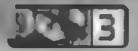


Cambio de Cross

VENTANA DE EMOCIÓN

Esta ventana muestra el estado de sincronización de Mega Man. El estado cambia si accedes al modo Beast Out, sufres daños o realizas acciones específicas.

Ventana de emoción

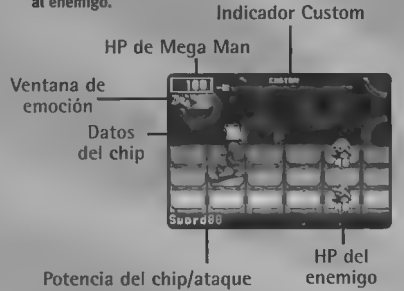


HUIR

Pulsa el ***botón L*** para huir. Conseguirlo o no será cuestión de suerte...

BATALLA: PANTALLA DE ACCIÓN

Una vez seleccionado un chip en la pantalla Custom, pasas a la pantalla de acción. Aquí, controlarás a Mega Man y utilizarás los chips seleccionados para derrotar al enemigo.



ÁREAS DE ATAQUE

Mega Man se desplaza sobre las casillas rojas, y los enemigos se desplazan sobre las azules. Ninguno puede entrar en el área contraria, pero existen ataques especiales que te permiten moverte temporalmente al lado contrario.

MEGA BUSTER

Pulsa el ***botón B*** para disparar el Mega Buster, que cuenta con munición ilimitada. Cuanto más cerca estés del enemigo, más fácil te será lanzar disparos rápidos. Mantén pulsado el ***botón B*** para cargar el Mega Buster y lanzar un disparo más poderoso.

CÓMO USAR LOS CHIPS

Pulsa el ***botón A*** para utilizar los chips que hayas enviado a Mega Man desde la pantalla Custom. El siguiente chip que puedes utilizar aparece en la parte inferior de la pantalla.

INDICADOR CUSTOM

Cuando comienza la acción, el indicador Custom comienza a llenarse lentamente. Cuando esté lleno, pulsa el ***botón L o el botón R*** para volver a acceder a la pantalla Custom. Aunque hayas utilizado todos tus chips, puedes seleccionar más para enviárselos a Mega Man durante el mismo turno.

PANTALLA RESULTS (RESULTADOS)

Gana las batallas ***eliminando*** a los enemigos (reduciendo sus puntos HP a 0). Tras cada victoria, ve a la pantalla Results, donde puedes ver cuánto duró la batalla, tu nivel de Busting *(ver abajo)* y cualquier dato de los chips adquiridos.

NIVEL DE BUSTING (Capacidad para destruir virus)

El nivel de Busting es una evaluación de tus técnicas de eliminación de virus. Cuanto más suba tu nivel de Busting, más objetos valiosos podrás conseguir tras las victorias. Normalmente sólo recibes dinero pero, si demuestras contar con habilidades superiores en la batalla, es posible que también puedas conseguir poderosos movimientos enemigos (Battle Chips).

COUNTERS (CONTRAATAQUES)

Un contraataque se produce cuando atacas a un enemigo cuando éste está a punto de atacarte. Si logras lanzar un contraataque con éxito, ese enemigo quedará paralizado temporalmente, siendo vulnerable al ataque. Además, con un buen contraataque, la ventana de emoción de Mega Man aumentará al estado Full Synchro.

Esta ventana refleja el estado de ánimo de Mega Man. En la lucha, sus emociones pueden cambiara de estado.

Normal - Mega Man comienza las batallas en este estado neutral.

Full Synchro - Te ayuda a ver cuándo realizar los contraataques, y duplica el poder de ataque del chip siguiente.

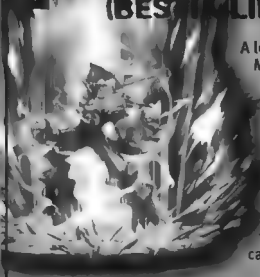
Cansado - Cuando el contador de puntos de la ventana de emoción llegue a cero, el estado de Mega Man cambiará a Cansado. En el estado Cansado, no puedes pasar a Full Synchro, ni siquiera lanzando un contraataque sobre un enemigo. Si pulsas el botón Cybeast en estado Cansado, Mega Man accederá al modo Beast Over.

Muy cansado - Al salir del modo Beast Over, Mega Man pasará al estado Muy cansado. En este estado, no podrás equipar Crosses, el nivel de ataque del Mega Buster baja y tus HP descienden rápidamente.

Enfadado - Mega Man se pone colorado y más serio, otorgando doble poder de ataque al próximo chip que utilice.

Si Mega Man se ve afectado por un bug (Error de programación), la ventana de emoción puede comenzar a emitir destellos para indicar el problema.

SISTEMA BEAST OUT (BESTIA LIBERADA)



A lo largo de la partida, Mega Man capturará en su propio cuerpo a una bestia gigante y poderosa del cibermundo. Cuando esto suceda, puedes pulsar el botón Cybeast en la pantalla Custom *(página 42)* para que Mega Man entre en modo Beast Out. En este modo, Mega Man se transformará en una Cybeast, y se producirán los siguientes cambios:

- Puedes mantener pulsado el ***botón B*** para lanzar disparos rápidos de Gregar Buster (Disparador Gregar).
- Cuando utilices un chip, el ataque caerá automáticamente en el enemigo sobre el que se encuentre el cursor.
- El poder de ataque de los chips no elementales aumenta en +30.
- Los ataques de carga de los chips no elementales lanzan un ataque Gregar Claw (Garra Gregar).
- Se acabó el quedar inconsciente o caer hacia atrás con los ataques.

No obstante, cuando Mega Man esté en modo Beast Out, los puntos del Emotion Counter (Contador de emociones) se reducirán en un punto por turno. Si el contador llega a cero, Mega Man saldrá del modo Beast Out y pasará a estado Cansado, pues se habrá quedado sin energía. Si la batalla termina durante el modo Beast Out, Mega Man retomará su estado normal.

BEAST OVER (DESCONTROL)

En el modo Beast Out, Mega Man consigue un poder inmenso, lo que le proporciona una ventaja considerable en la batalla. Sin embargo, controlar este poder consume puntos de la ventana de emoción. Si no te quedan puntos y tratas de acceder al modo Beast Out, Mega Man entrará en un modo de locura llamado ***Beast Over***.

¡En el modo Beast Over, Mega Man actúa por su cuenta y no podrás controlarlo! Utilizará por su cuenta los chips seleccionados y hará alarde de un increíble poder destructivo, digno de la Cybeast. Cuando llegue el turno siguiente, el estado de Mega Man cambiará a ***Muy cansado***, haciendo que sea muy vulnerable a los ataques.

CROSS CHANGE SYSTEM (SISTEMA DE CAMBIO DE CRUCE)

A medida que el juego avance, podrás controlar Link Navis y participar en pruebas. Cuando logres completar las pruebas, podrás equiparte un Cross (Cruce) dotado con el poder de ese Link Navi. El proceso de equipar un Cross recibe el nombre de ***Cross Change System*** (Sistema de cambio de Cruce), al que puedes acceder desde la pantalla Custom pulsando ***+Panel de control*** ⬆. Cuidado: los Crosses son vulnerables a algunos atributos elementales, lo que te debilitará ante determinados ataques.

HEAT CROSS (CRUCE DE CALOR) Heat Man de Link Navi
TIPO: Fire *CARGA:* Fire Arm (Brazo de fuego) ***DEBILIDAD:*** recibir el doble de daños de los ataques de tipo Aqua.
CARACTERÍSTICAS: chips de tipo Fire que no atenúan la pantalla consiguen una mejora de +50 en el poder de ataque. Poder del Buster Attack incrementado en +1.

ELEC CROSS (CRUCE ELEC) Elec Man de Link Navi
TIPO: Electric *CARGA:* Thunderbolt (Rayo) ***DEBILIDAD:*** recibir el doble de daños de los ataques de tipo Wood.
CARACTERÍSTICAS: chips de tipo Electric que no atenúan la pantalla consiguen una mejora de +50 en el poder de ataque. El estado de aturdimiento se añade a la carga de los chips no elementales que no atenúan la pantalla.

SLASH CROSS (CRUCE TAJO) Slash Man de Link Navi
TIPO: Sword *CARGA:* Wide Slash (Tajo amplio) ***DEBILIDAD:*** recibir el doble de daños de los ataques de tipo Break.
CARACTERÍSTICAS: chips de tipo Sword que no atenúan la pantalla consiguen una mejora de +50 en el poder de ataque. El poder de ataque se incrementa considerablemente con la carga de estos chips.

ERASE CROSS (CRUCE BORRADO) Erase Man de Link Navi
TIPO: Cursor *CARGA:* Erase Delete Beam (Rayo eliminatorio) ***DEBILIDAD:*** recibir el doble de daños de los ataques de tipo Wind.
CARACTERÍSTICAS: Los chips de tipo Cursor reciben un incremento de +30 en su poder de ataque. Utiliza chips no elementales que no atenúan la pantalla, y si los HP del enemigo tienen un 4, se borrará inmediatamente; si hay un bug, los HP del Navi descenderán.

CHARGE CROSS (CRUCE DE CARGA) Charge Man de Link Navi
TIPO: Fire *CARGA:* Charge Tackle (Entrada de carga) ***DEBILIDAD:*** recibir el doble de daños de los ataques de tipo Aqua.
CARACTERÍSTICAS: la ranura de chip abierta sube +1 en cada turno. El poder de ataque aumenta con la carga de chips de tipo Fire que no atenúan la pantalla.

CROSS BEAST (BESTIA CRUZADA)

Si entras en el modo Beast Out y llevas un Cross, el Cross y la bestia se fundirán formando una ***Cross Beast.***

Aunque Mega Man es una Cross Beast, las habilidades del Cross se mantienen igual. Sin embargo, Mega Man atacará automáticamente cuando se utilicen chips. Mantén pulsado el ***botón B*** para cargar el Gregar Buster (Disparador Gregar), y utiliza el chip no elemental para lanzar un ataque especial de carga.

PANTALLA DEL PET

Pulsa ***START*** en la pantalla de exploración para abrir la pantalla del PET.

CHIP FOLDER (CARPETA DE CHIPS)

La Chip Folder contiene los chips que utilizas en la batalla. Comienzas con una carpeta, que puedes editar o reestructurar. A medida que el juego avanza, puedes obtener una Chip Folder adicional, así como una carpeta de respaldo. No puedes editar ni reestructurar la carpeta de respaldo, pero puedes actualizarla consiguiendo carpetas de respaldo de otros jugadores.

- ***Equipping Folders (Equipar carpetas)*** - La carpeta que has equipado está marcada "***Equip***" (Equipar). Para equipar una carpeta diferente, selecciónala, pulsa el ***botón A*** y después selecciona la opción ***Equip*** (Equipar).
- ***Editing Folders (Editar carpetas)*** - Selecciona la carpeta que quieres editar, pulsa el ***botón A*** y selecciona la opción ***Edit*** (Editar). Pasarás a la pantalla Folder Edit *(que se describe a la derecha)*.
- ***Change Name (Cambiar nombre)*** - Te permite cambiar el nombre de la carpeta.

PANTALLA FOLDER EDIT (EDITAR CARPETA)

En la pantalla Folder Edit, pulsa ***+Panel de control*** ⬅/➡ para desplazarte entre la carpeta del chip y el Pack. Selecciona un chip de cada carpeta pulsando el ***botón A***; los chips se intercambiarán.

Carpeta de chips

Pack

- Pulsa dos veces el ***botón A*** para enviar el chip desde el Pack a la Chip Folder en lugar de intercambiarlo.
- Pulsa ***START*** para reorganizar el orden de chips.
- Pulsa el ***botón L o el botón R*** para cambiar de página.

RANGOS DE BATTLE CHIP

Los Battle Chips se dividen en tres rangos, de acuerdo a su capacidad.

- ❑ ***Standard Chip*** - Borde gris
- ❑ ***Mega Class Chip*** - Borde azul
- ❑ ***Giga Class Chip*** - Borde rojo

REGLAS PARA EDITAR CARPETAS

- ❑ Asegúrate de colocar chips en las 30 ranuras.
- ❑ Sólo puedes colocar, en una misma carpeta y al mismo tiempo, un número determinado de chips con el mismo nombre, dependiendo del valor del tamaño de datos:

TAMAÑO DE DATOS	MÁX. CHIPS
0-19 MB	5
20-29 MB	4
30-39 MB	3
40-49 MB	2
50-99 MB	1

- ❑ Sólo puedes colocar hasta cinco Mega Class Chips y un Giga Class Chip en una carpeta al mismo tiempo.

REGULAR CHIPS

Los ***Regular Chips*** siempre aparecen en la lista de selección de chips de la pantalla Custom. Pueden ser útiles si los incorporas adecuadamente a tu estrategia. En la carpeta, mueve el cursor sobre el chip que quieres designar como Regular Chip y pulsa ***SELECT***. Si aparece un borde alrededor, significa que ha sido designado como Regular Chip. (No todos los chips se pueden convertir en Regular Chips.)

Si el tamaño de los datos del chip es mayor que la Regular Memory (Memoria común) restante, no podrás designar al chip como Regular Chip. Si encuentras un objeto llamado "***Regular UP***", puedes aumentar la cantidad de Regular Memory disponible.

TAG CHIPS (CHIPS MARCADOS)

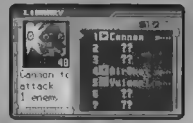
Al marcar chips, podrás seleccionar dos chips para que siempre aparezcan en tu lista de selección de chips de la pantalla de acción. Resalta un chip y pulsa ***SELECT*** para convertirlo en ***Tag Chip***, y después selecciona el segundo chip y pulsa SELECT. La memoria combinada de los dos chips no puede superar los 60MB.

EJEMPLO: si asignas a los chips Sword S y Area Steal S la función de Tag Chips desde la pantalla Custom, estos dos chips siempre aparecerán en la tabla de selección de chips en la pantalla de acción, y podrás utilizarlos para un combo 1-2.

SUB CHIPS

Hay muchos tipos de ***Sub Chips***, y puedes utilizarlos en la pantalla de exploración del cibermundo para ayudar a Mega Man. Los encontrarás en las Tiendas y en los Datos misteriosos. Los Sub Chips sólo pueden utilizarse una vez.

DATA LIBRARY (COLECCIÓN DE DATOS)



Los datos de los chips que consigues se incluyen automáticamente en la ***Data Library***, y puedes verlos en cualquier momento. La primera página muestra los Regular Chips. Pulsa ***+Panel de control*** ⬅/➡ para ver las páginas de los chips Mega Class y Giga Class. Los asteriscos a la derecha del nombre del chip indican lo poco común que es cada chip; cuantos más asteriscos, menos común será.

P.A. MEMO

En las páginas de la Data Library encontrarás el ***P.A. Memo***, que te permite ver una lista de las combinaciones de Program Advance (P.A. - Mejora de programas) *(página 59)* que llevas utilizadas en la partida.

MEGA MAN

Aquí ves el estado de Mega Man. A medida que el juego avanza, se agregarán las páginas de Navi Customizer y Records.

NAVI CUSTOMIZER (PERSONALIZADOR DE NAVI)

Activa el Navi Customizer *(página 52)*.

PANTALLA RÉCORD

Aquí puedes ver el tiempo récord en eliminar enemigos con nivel de Busting S para cada Navi SP. Se muestran My Record (Mi récord) y Total Record (Récord total). Cuanto menor sea el tiempo de Total Record, mayor es el poder de ataque Navi Chip SP. Compara tus récords con los de tus amigos para hacer que tu SP sea más poderoso.

E-MAIL

Lee los correos electrónicos enviados a Lan. Utiliza el ***+Panel de control*** para desplazarte en la lista de mensajes. Pulsa el ***botón A o el botón B*** para desplazarte por el mensaje.

KEY ITEMS (OBJETOS CLAVE)

Puedes ver los objetos importantes que has recogido, acompañados de una descripción. Utiliza el ***+Panel de control*** para desplazarte por la lista.

COMMUNICATION (COMUNICACIÓN)

Conéctate con tus amigos para luchar o intercambiar chips *(página 54)*.

SAVE (GUARDAR)

Guarda tus progresos. Para retomar una partida guardada, selecciona ***Continue*** en el menú principal.

NAVI CUSTOMIZER (PERSONALIZADOR DE NAVI)

Una vez alcances un cierto punto en el juego, se agregará la función Navi Customizer a tu dispositivo PET. Utilízala para combinar programas y fortalecer las habilidades de tus Navis. Accede al Navi Customizer desde la pantalla Mega Man *(página 51)* en la pantalla PET.

INSTALACIÓN DE PROGRAMAS

Mueve el *+Panel de control* ⬆/⬇ en la lista de programas para seleccionar el programa a instalar. Pulsa el *botón L o el botón R* para cambiar de página. Una vez seleccionado el programa, aparecerá en el Memory Map para que lo coloques. Selecciona la ubicación para el programa y pulsa el *botón A* para instalarlo.

ELIMINAR PROGRAMAS

Para eliminar programas instalados en el Memory Map, pulsa *+Panel de Control* ⬅ para desplazar el cursor hacia el área del Memory Map. Cuando seleccionas un programa, aparecen las opciones ***Remove*** (Eliminar) y ***Move*** (Mover). Selecciona ***Remove*** para desinstalar el programa y devolverlo a la lista. Selecciona ***Move*** para mover el programa dentro del Memory Map y reestructurar la disposición. Pulsa ***SELECT*** para quitar todos los programas instalados y vaciar el Memory Map.

PROGRAM TYPES (TIPOS DE PROGRAMA)

Hay dos tipos de programas:

- ***Program Parts (Partes de programa)*** - Le darán nuevas habilidades a Mega Man, como la SuprArmr (Super Armor - Súper armadura), que evita que los ataques le hagan retroceder.
- ***Plus Parts (Partes extra)*** - Mejoran los valores de Mega Man, por ejemplo, pueden aumentar la potencia de ataque de su Mega Buster.

REGLAS DE PROGRAMACIÓN

- ***Regla 1*** - Coloca programas de manera que no se superpongan fuera del Memory Map.
- ***Regla 2*** - Coloca las Program Parts de manera que, al menos, una casilla se superponga con la línea de comandos.
- ***Regla 3*** - No puedes colocar Plus Parts (con patrón cuadrado) en la línea de comandos.
- ***Regla 4*** - No puedes colocar programas del mismo color uno al lado del otro.
- ***Regla 5*** - Puedes tener hasta cuatro colores de programa diferentes; más no. Comprueba la barra de Colores de programa combinados *(página 52)*.

RUN (EJECUTAR)

Cuando hayas terminado de configurar el programa selecciona ***Run*** (pulsa ***START*** para mover el cursor directamente a ***Run***). Cuando aparezca "***OK!***", el programa estará compilado.

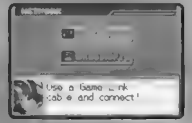
ERRORES DE PROGRAMACIÓN

Cuando ejecutas el programa, si has cometido algún error en contra de alguna regla de programación, aparecerá un "***Bug***", o anomalía en el código del programa, que puede afectar negativamente al rendimiento de Mega Man. Es posible que Mega Man no se mueva adecuadamente, o que sus HP disminuyan por sí solos. Si adviertes algo anormal, revisa rápidamente la ventana de emoción de Mega Man para ver qué es lo que sucede.

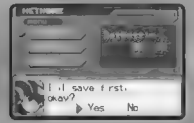
FUNCIONES DE RED

REALIZAR LA CONEXIÓN CON EL CONECTOR INALÁMBRICO DE GAME BOY ADVANCE™

Utiliza el cable Game Link™ de Game Boy Advance™ o el conector inalámbrico de Game Boy Advance™ (vendidos por separado) para conectarte con tus amigos e intercambiar chips y programas, o incluso enfrentarte a otros jugadores de ***Battle Network***. *(Conecta el cable para comunicarte con el otro jugador siguiendo las instrucciones de la página 34.)*



Una vez conectado el cable Game Link™ de Game Boy Advance™ o el conector inalámbrico de Game Boy Advance™, accede al menú Network y selecciona el dispositivo de red que vas a utilizar.

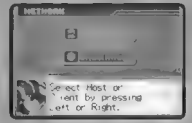


Cuando accedas a la pantalla Network, deberás guardar la partida. La partida también se guarda automáticamente después de una Network Battle o cuando termines de intercambiar.

USO DEL CONECTOR INALÁMBRICO DE GAME BOY ADVANCE™

Si estás utilizando el conector inalámbrico de Game Boy Advance™, pasarás a la pantalla siguiente:

SELECCIONAR ANFITRIÓN/CLIENTE



Pulsa ***+Panel de control*** ⬅/➡ para seleccionar si vas a ser el ***Host*** (Anfitrión) o el ***Client*** (Cliente), y después pulsa el ***botón A***.
Si eliges ser el "***Host***", pasarás a una pantalla de standby donde puedes esperar a que otro jugador se una a ti. Si decides ser "***Client***", accederás a una pantalla donde podrás seleccionar el anfitrión al que deseas unirte.

INTRODUCIR/CAMBIAR NOMBRE Y COMENTARIO

Edita el nombre y el comentario que quieres que aparezca cuando te conectes con otro jugador. (El nombre puede tener hasta 8 caracteres, y el comentario hasta 10 caracteres.)

CONTROLES PARA INTRODUCIR EL NOMBRE Y EL COMENTARIO

- ❑ ***+Panel de control*** . . Mover el cursor del texto
- ❑ ***Botón A*** . . . . . Confirmar
- ❑ ***Botón B*** . . . . . Borrar
- ❑ ***Botón L y botón R*** . Mover cursor de texto a izquierda/derecha
- ❑ ***START*** . . . . . Mover cursor a ***OK***
- ❑ ***SELECT*** . . . . . No utilizado

PANTALLA STANDBY

Si eliges ser el "***Host***", pasarás a una pantalla de Standby donde puedes esperar a que otro jugador solicite unirse a ti.

PANTALLA SELECTION

Si decides ser "***Client***", pasarás a la pantalla de selección de Host. Utiliza el ***botón L o el botón R*** para alterar la lista, y pulsa el ***botón A*** para seleccionar el jugador al que quieres unirte.

NET BATTLE (Batalla en red)

Conéctate con un amigo y enfréntate a él en tres modos de juego diferentes. En primer lugar, selecciona el modo:

- ❑ ***Single Battle (Batalla individual)*** - Competir en partidas individuales.
- ❑ ***Triple Battle (Batalla triple)*** - Competir por las mejores dos batallas de tres.
- ❑ ***Random Battle (Batalla aleatoria)*** - Competir con una carpeta de chips seleccionados al azar.

A continuación, elige el tipo de batalla:

- ❑ ***Practice (Práctica)*** - Las victorias y derrotas no cuentan.
- ❑ ***Battle (Batalla)*** - Las victorias y derrotas cuentan. El ganador puede coger un chip del perdedor. (Se debe tener al menos 1 chip que no sea Giga Class en el Pack para jugar en este tipo de batalla)

La batalla comienza cuando los dos jugadores seleccionan el mismo modo y tipo de batalla.

REGLAS DEL COMBATE

- ❑ El ganador será el primer jugador que consiga reducir a cero los HP de su rival.
- ❑ El turno número 15 es el turno final de la batalla. Después, el combate llega a su fin. Si nadie ha ganado, el ganador será el jugador que haya provocado más daños, independientemente de los HP restantes.

COMPARE LIBRARIES (COMPARAR COLECCIONES DE DATOS)

Comparar las colecciones de datos con otros jugadores. Todos los datos en la colección de la otra persona que no estén en la tuya se agregan a tu colección, y viceversa.

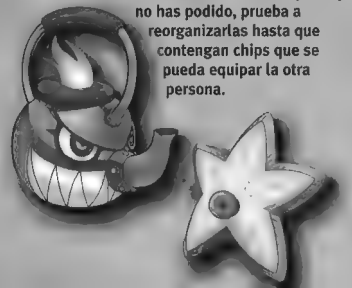
COMPARE RECORDS (COMPARAR RÉCORDS)

Compara los tiempos récord totales de eliminación y los actualiza con los mejores tiempos actuales.

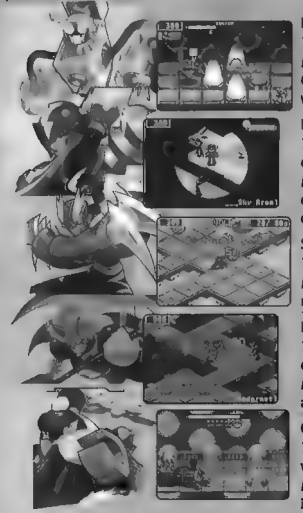
TRADE (INTERCAMBIO)

Intercambia Battle Chips y otras cosas con tres modos de intercambio.

- ***Battle Chip Trading (Intercambio de Battle Chips)*** - Intercambia chips específicos de tu Pack (no puedes intercambiar Giga Class Chips). Si sólo quieres darle un chip a alguien sin recibir uno a cambio, selecciona el chip y que tu amigo seleccione *None* (Ninguno).
- ***Program Trading (Intercambio de programas)*** - Intercambia programas específicos. Para poder intercambiar programas, los dos jugadores deben tener desbloqueado el Navi Customizer.
- ***Folder Trading (Intercambio de carpetas)*** - Sobrescribe tu carpeta de respaldo con la carpeta de un amigo, o copia tu carpeta en la carpeta de respaldo de un amigo. No puede intercambiar una carpeta que no se pueda equipar. Por ejemplo, si sólo puedes equipar un máximo de cinco Mega Class Chips, no podrás recibir la carpeta de tu amigo si contiene seis Mega Class Chips. Si has intentado intercambiar carpetas y no has podido, prueba a reorganizarlas hasta que contengan chips que se pueda equipar la otra persona.



Los Link Navis son Navis distintos a Mega Man que Lan puede controlar. Lan utiliza estos Link Navis en pruebas que debe completar. Los Link Navis tienen unos chips fijos que siempre aparecen al comienzo de las batallas.



HEAT MAN Operador Mr. Match

TIPO: Fire *CARGA:* Heat Arm (Brazo de calor) *CHIP FIJO:* Heat Press (Prensa de calor)

PRUEBA: Mr. Match (o "Match," para Lan) ha sido trasladado a la Escuela PRimaria de Cyber City, y su trabajo consiste en enseñarte a Lan a utilizar el fuego. Quema a todos esos molestos virus con tus nuevos poderes inflamables.

ELEC MAN Operador Ann Zap

TIPO: Electric *CARGA:* Thunderbolt (Rayo) *CHIP FIJO:* Dash Electric Sword (Espada eléctrica)

PRUEBA: gracias a un Navi fantasma, se ha producido un apagón en el Cielo. Para volver a encender la luz, necesitan ciberbaterías. Trabaja con Elec Man para poder recorrer la oscuridad.

SLASH MAN Operador Ms. Fahran

TIPO: Sword *CARGA:* Triple Edge (Triple filo) *CHIP FIJO:* Rolling Slash (Tajo rodante)

PRUEBA: Ms. Fahran, profesora de electro-hogar y jefa de estudios, le enseña a Lan los misterios de la cibercocina. Corta bien las verduras, haciendo que se mantengan frescas.

ERASE MAN Operador Dark Scythe

TIPO: Cursor *CARGA:* Hex Sickle (Hoz embrujada) *CHIP FIJO:* Erase Delete Beam (Rayo eliminatorio)

PRUEBA: tu objetivo es una banda que merodea por la Internet de Underground. Tendrás que acecharles desde atrás para que no te descubran, y acabar con ellos rápido.

CHARGE MAN Operador Al Ferry

TIPO: Fire *CARGA:* Crazy Locomotive (Tren loco) *CHIP FIJO:* Volcano Charge (Carga volcánica)

PRUEBA: tienes que controlar al tren, Charge Man, y llevar a todos los pasajeros a su destino. ¡Conduce con prudencia, y cuidado con los peligros de la carretera!

SECRETOS SOBRE LOS BATTLE CHIPS

PODER DE ATAQUE

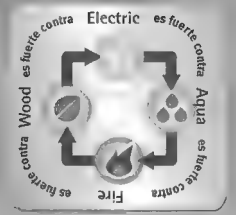
El poder de ataque de un chip determina cuánto daño producirá en un enemigo con un único disparo. Por supuesto que un ataque con más poder es más efectivo, pero también hay que considerar otros factores, como el alcance o propagación de los ataques y los atributos elementales. Es decir, el poder de ataque es sólo uno de los muchos factores a tener en cuenta a la hora de elegir el mejor chip para cada situación en particular. (El poder de ataque no se muestra en los chips de respaldo).

TIPOS DE CHIP

Hay 10 tipos de chips:

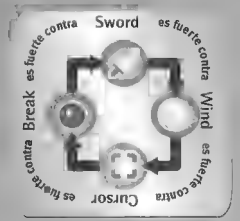
ATRIBUTOS ELEMENTALES

Cuatro de los tipos de chips son además atributos elementales. Cada uno de ellos tiene ventajas y desventajas. Ataca a un enemigo que tenga un atributo elemental débil frente a ese chip, para realizar un ataque elemental y producir el doble de daño.



EFECTOS DE LOS SPECIAL CHIPS

- ***Sword*** - Produce el doble de daños contra enemigos de tipo Wind y contra enemigos débiles ante los ataques de tipo Sword.



- ***Wind*** - Aleja el aura protectora de tu rival. Produce el doble de daños contra enemigos de tipo Cursor y contra enemigos débiles ante los ataques de tipo Wind.
- ***Cursor*** - Ataca al enemigo con un ataque de tipo Cursor para cancelar su chip trampa. Produce el doble de daños contra enemigos de tipo Break y contra enemigos débiles ante los ataques de tipo Cursor.
- ***Break*** - Produce daños en los enemigos aún cuando están protegiéndose. Produce el doble de daños contra enemigos de tipo Sword y contra enemigos débiles ante los ataques de tipo Break.

CÓDIGOS DE LOS CHIPS

Los códigos de los chips se visualizan con letras *A-Z* En la pantalla Custom puedes elegir dos tipos de chips diferentes al mismo tiempo, siempre que tengan el mismo código. Los códigos de chips que lleven un * (asterisco) se pueden seleccionar con chips de cualquier otro código.

PROGRAM ADVANCE (MEJORA DE PROGRAMAS)

Cuando seleccionas una cierta combinación de Battle Chips, se pueden fusionar y transformarse en un Battle Chip completamente nuevo. Esto se llama *Program Advance*. Cada Program Advance que descubras se guarda en la sección P.A. Memo.

TRADERS (COMERCIANTES)

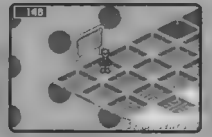
- ***Chip Traders (Comerciantes de chips)*** - Un Chip Trader es una máquina que te da un nuevo chip al azar a cambio de algunos chips viejos que ya no necesites. Cada vez que intercambies chips viejos por uno nuevo, el juego se guardará automáticamente, así que debes tener cuidado con lo que entregas.
- ***Number Traders (Comerciantes de números)*** - Si introduces el número correcto de ocho cifras, esta máquina te dará un chip o un artículo (una vez por cada número). Encuentra los números en el juego.
- ***Bug Piece Traders (Comerciantes de bugs)*** - Es probable que en alguna parte del mundo haya un comerciante que te dará chips nuevos a cambio de fragmentos de bugs, o errores de programación. . . .

ARTÍCULOS

Busca y colecciona artículos que aumentarán el poder de Mega Man y te ayudarán a avanzar en el juego. Ejemplos:

- ***HP Memory (Memoria de HP)*** - Aumenta en 20 puntos el máximo HP de Mega Man
- ***P Code (Código P)*** - Elimina un cubo de seguridad. (Los consigues de la gente, etc.)

MESSAGE BOARD (TABLÓN DE ANUNCIOS)



A lo largo del juego irás encontrando áreas donde aparecen tablones de anuncios. Aquí encontrarás avisos colocados por personas que necesitan ayuda en asuntos especiales. Su petición puede variar, desde destrucción de virus hasta intercambio de chips.

- Al lado de cada solicitud o aviso encontrarás un número de estrellas. Cuantas más estrellas haya, más desafiante será la tarea. Las tareas más duras te darán mejores recompensas.
- Para poder afrontar las tareas más duras, mejora tu rango completando tareas más sencillas.

VIRUS BATTLER (BATALLA DE VIRUS)

INFORMACIÓN BÁSICA

A medida que el juego avanza, encontrarás un juego llamado ***Virus Battler***, que jugarás conectando ***Battler Cards***. Virus Battler es un juego misterioso oculto en algún lugar del mundo. Coloca dos virus y participa en un duelo contra virus enemigos.

¿QUÉ SON LAS BATTLER CARDS?

Las ***Battler Cards***, o tarjetas de batalla, son unas tarjetas misteriosas que necesitas para jugar Virus Battler. Encontrarás las tarjetas en lugares específicos del juego. Las Battler Cards pueden almacenar ***Virus Data***, que puedes coger y utilizarlos para enfrentarte a otros virus. Para ver tus Battler Cards, entra en la pantalla Key Items.

¿QUÉ SON VIRUS DATA (DATOS DE VIRUS)?

El ***Virus Data*** es una colección de datos sobre un virus, incluyendo sus patrones de comportamiento, salud, poder de ataque, etc.

CÓMO OBTENER VIRUS DATA

En el cibermundo, hay determinados virus que son muy poco comunes. Si tienes Battler Cards al derrotar a estos virus en la batalla, sus datos se guardarán automáticamente en una Battler Card.

CÓMO JUGAR

1) SELECCIONA UN VIRUS

Cuando inicies un Virus Battler, primero debes seleccionar dos virus en la pantalla de selección de virus. El tamaño de memoria de los dos virus combinados debe ser inferior a ***50MB***. (Los virus no seleccionables aparecen en gris.) Elige tus dos virus y después selecciona ***OK*** para pasar a la pantalla Virus Placement (Colocación de virus). Si sólo quieres jugar con un virus, selecciona ***OK*** después de elegir el virus.

HP DEL VIRUS:
El HP del virus viene determinado por el HP total de los dos virus seleccionados. Si uno tiene 40HP y el otro 60HP, los HP combinados serán de 100. Si uno de los virus sufre daños, los HP se restarán del total de HP. Si los HP bajan a 0, los virus serán eliminados.

2) COLOCA EL VIRUS

Coloca tus virus en el mejor punto del campo de batalla.

3) INICIA LA BATALLA

Cuando todos los virus estén en posición, comenzará la batalla. Los virus atacarán solos.

GANAR

Para ganar, tus virus deberán reducir a cero los HP de los virus contrarios.

CONSEJOS DE JUEGO

SI TE ATASCAS, UTILIZA EL BOTÓN L

Si no estás seguro de cómo seguir, pulsa el *botón L* para hablar con Mega Man. Te dará un consejo útil.

DESCANSA BIEN

Cuando no tengas nada que hacer, dirígete a tu habitación y acuéstate durante la noche. Te despertarás por la mañana, con el comienzo de un nuevo día.

UTILIZA EL SERVICIO ESPECIAL DE PEDIDOS DE CHIPS

Cuando alcances un punto determinado del juego, tendrás disponible un servicio especial de pedidos de Battle Chips. Puedes pedir chips de tu Data Library para rellenar las carpetas. Si comparas colecciones de datos con otras personas que hayan encontrado más chips, hará que estos chips se desbloqueen en tu propia colección. Aprovecha esta función para conseguir más chips. (No todos los chips se pueden solicitar con este servicio.)

CONTROLA TUS HP

Después de las batallas no recuperas tus HP, así que no olvides utilizar los elementos de recuperación o Sub Chips durante la batalla o antes de enfrentarte a otro enemigo. Además, puedes recibir batones de HP en la pantalla de resultados, que también restituyen tus HP.

MANTÉN EL ESTADO FULL SYNCHRO

La ventana de emoción de Mega Man se vuelve normal cuando finaliza una batalla. Sin embargo, si acabas la batalla en estado Full Synchro, Mega Man permanece en Full Synchro y también comienza la siguiente batalla de esa forma. Si consigues un Counter en Full Synchro, mantendrás este estado durante más tiempo. En Full Synchro duplicas los daños, así que intenta aguantarlo todo el tiempo que puedas.

UTILIZACIÓN DE ELEMENTOS DE ATAQUE, 1ª PARTE

Debes aprovechar los elementos de ataque para tener el control de la situación. Por ejemplo, si hay un enemigo sobre un panel con una mata de césped, un ataque de fuego producirá el doble de daños.

UTILIZACIÓN DE ELEMENTOS DE ATAQUE, 2ª PARTE

Si combinas elementos y efectos de estado, podrás lanzar ataques más poderosos. Por ejemplo, si hay un enemigo sobre un panel de hielo, lanza un Ice Attack (Ataque helado) para congelar al enemigo y que no pueda moverse durante varios turnos. Después, si utilizas un ataque Break sobre el enemigo congelado, podrás provocar el doble de daños. Otras combinaciones posibles podrían ser, por ejemplo, utilizar un chip especial para meter a un enemigo en una burbuja, y después un ataque Electric para producir el doble de daños. ¡A ver si se te ocurren más combinaciones!

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO, GAME BOY, GAME BOY ADVANCE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality ™

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

SOMMARIO

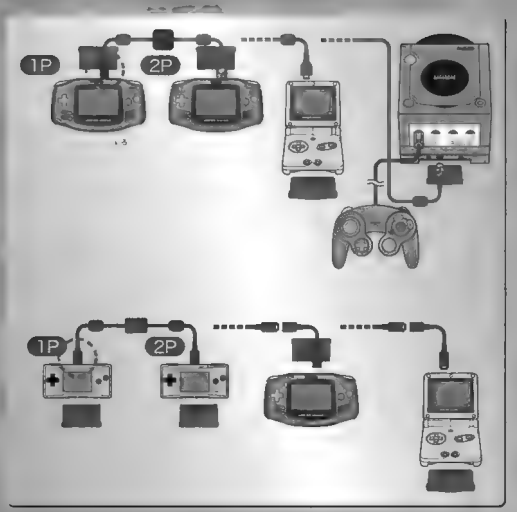
Impostazione per più giocatori 2
Utilizzo dell'adattatore wireless per Game Boy Advance™ ..3
Il mondo di *Mega Man Battle Network™* 4
Un salto nel buio! 5
Personaggi 5
Avvio del gioco 6
Comandi di gioco 6
Azione! 8
Internet 9
Battaglia: Schermata Custom 10
Battaglia: Schermata Action 12
Finestra Emotion 13
Sistema Beast Out 14
Beast Over 14
Sistema Cross Change 15
Cross Beast 16
Schermata PET 17
Navi Customizer (Personalizzazione Navi) 20
Funzioni di rete 22
Link Navi e Prove 25
Segreti dei Battle Chip 26
Trader 27
Oggetti 27
Bacheca 28
Virus Battle 28
Suggerimenti di gioco 30

IMPOSTAZIONE PER PIÙ GIOCATORI

CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE™

OCCORRENTE:

- ❑ Una combinazione di 2: Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™, Game Boy™ Micro e/o Game Boy™ Player
- ❑ 1 cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ (venduto separatamente)
- ❑ 2 cassette di gioco di ***Mega Man BattleNetwork™ 6***



CONNESSIONE

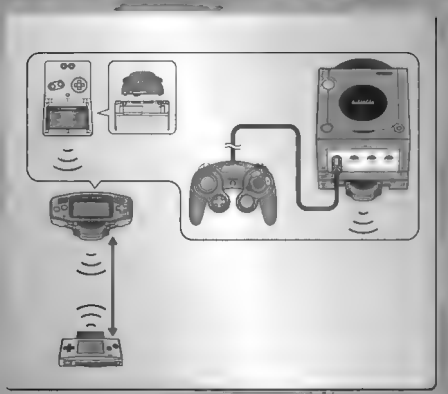
1. Assicuratevi che entrambi i Game Boy Advance™ siano spenti.
2. Inserite una cassetta di gioco di ***Mega Man Battle Network™ 6*** in ogni Game Boy Advance™.
3. Collegate il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ alla presa collegamento esterno sui due Game Boy Advance™. Quello collegato alla presa collegamento esterno 1 (EXT. 1), la più piccola, sarà identificato come 1P (1G).
4. Accendete i Game Boy Advance™.

UTILIZZO DELL'ADATTATORE WIRELESS PER GAME BOY ADVANCE™

BATTAGLIA IN RETE PER PIÙ GIOCATORI

OCCORRENTE:

- ❑ Una combinazione di 2: Game Boy Advance™, Game Boy Advance SP™, Game Boy™ Micro e/o Game Boy™ Player
- ❑ 2 adattatori wireless per Game Boy Advance™ (venduti separatamente) (Nota: l'utilizzo del controller senza fili WaveBird per NINTENDO GAMECUBE può provocare un conflitto con l'adattatore wireless per Game Boy Advance™, con confusione e interferenze tra i segnali)
- ❑ 2 cassette di gioco di ***Mega Man Battle Network™ 6***



CONNESSIONE

1. Con entrambi i Game Boy Advance™ spenti, inserite una cassetta di gioco di ***Mega Man Battle Network™ 6*** in ognuno di essi.
2. Collegate gli adattatori wireless per Game Boy Advance™ alle prese collegamento esterno di ogni Game Boy Advance™.
3. Accendete entrambi i Game Boy Advance™.

GBA LINK CABLE

QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE™ (MODEL NO.: AGB-005).

IL MONDO DI MEGA MAN BATTLE NETWORK™

Anno 200x. . .
È l'era del network, resa possibile dai rapidi avanzamenti di Internet e dalle altre tecnologie di comunicazione: ognuno dispone di un computer portatile chiamato ***PET*** (PErsonal Terminal).

CHE COSA È UN PET?
Simili nell'aspetto a un cellulare molto evoluto, i PET svolgono funzioni di telefono e posta elettronica e possono anche trasformarsi in libro di testo o giornale. Tutto questo li rende degli oggetti molto utili per la vita moderna. Come ciliegina sulla torta, all'interno di ogni PET è presente un programma IA umanoide chiamato ***Net Navi*** in grado di eseguire qualunque tipo di attività per il suo proprietario.

CACCIA AL VIRUS!
La società in rete... Il mondo è un posto meraviglioso in cui vivere, ma le cose non sono sempre perfette a causa del dilagare dei virus informatici. Per proteggersi dai virus, le persone inseriscono nel proprio Net Navi dei programmi di dati per combattimento chiamati Battle Chip, e lasciano che siano gli stessi Net Navi a combattere direttamente i virus. Questo processo è definito "***Virus Busting***" (caccia al virus).

LA SERIE DI MEGA MAN NETWORK

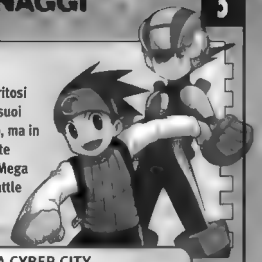
- ***MEGA MAN BATTLE NETWORK™***
  Nel primo gioco della serie, ***Battle Network 1***, devi affrontare un'intensa battaglia contro la malvagia società segreta WWW. Grazie all'impegno di Lan e dei suoi amici, i sabotaggi vengono smascherati ma alla fine il malvagio Dr. Wily, la mente dietro il terrore, sparisce!
- ***MEGA MAN BATTLE NETWORK™ 2***
  Eliminata la WWW, i giocatori si trovano ad affrontare Gospel, la malvagia Net Mafia, la nuova minaccia. Lan e la sua compagnia si infiltrano in Gospel e la fanno cadere; nell'impresa scovano una mente malvagia che trama segretamente dietro le quinte!
- ***MEGA MAN BATTLE NETWORK™ 3***
  Il terzo eccitante gioco della serie ti oppone al redivivo Dr. Wily. In una disperata battaglia, Lan e i suoi amici scoprono la verità sui dati altamente riservati del "Great Disaster" (il Grande disastro).
- ***MEGA MAN BATTLE NETWORK™ 4***
  Questo quarto capitolo della serie, realizzato in due differenti versioni, vede Lan gareggiare nel torneo per dimostrare di essere il migliore CombNet (Combattente della rete) al mondo. Mentre i partecipanti si sfidano, un'organizzazione segreta si muove furtivamente dietro le quinte!
- ***MEGA MAN BATTLE NETWORK™ 5***
  Nel quinto episodio della serie, ugualmente disponibile in due versioni, Lan combatte per salvare il padre dal malvagio Dr. Regal, leader del Dark Chip Syndicate "Nebula". Fanno la loro comparsa nuove caratteristiche come la Team Battle, che ti consente di comandare per davvero il tuo Navi alleato!

UN SALTO NEL BUIO!

Grazie a Lan, le malvagie ambizioni del Dr. Regal, leader del Dark Chip Syndicate "Nebula", sono cadute nel vuoto e nel mondo è tornata a regnare la pace.
Lan ha ripreso la sua normale vita quotidiana, insieme a tutti i suoi amici. La promozione e la fine della scuola sembrano essere proprio dietro l'angolo, ma tutto cambia il giorno in cui Ms. Mariko, l'insegnante di Lan, dice alla classe di avere brutte notizie. "Uno dei vostri compagni sta per trasferirsi in un'altra scuola", dice chiamando Lan alla cattedra.
Lan spiega alla classe: "...Ehm, mio padre è stato trasferito e quindi dobbiamo andare con lui. Mi dispiace non avervelo detto prima, ragazzi." La domenica successiva, poco prima della partenza, quando le valigie sono già pronte, gli amici di Lan si ritrovano per salutarlo. Mayl prende la parola timidamente. "Lan, io... pensavo a quanto sarebbe bello finire la scuola insieme quest'anno e poi essere in classe insieme anche l'anno prossimo... Sarebbe meraviglioso... stare insieme... per sempre... (sniff)"
"Mayl...", dice Lan a bocca aperta.
"Mi dispiace... Mi ero imposta di non piangere."
"Ci rivedremo, e sono sicuro che un giorno tornerò! Quindi non piangere... (sniff)"
"Va bene."
"Sapevo che avresti capito. Beh, ragazzi, devo andare. Buona fortuna!"
E così, con Lan che saluta con la mano dal sedile posteriore, l'auto dei suoi genitori si avvia verso Cyber City, dove c'è un mondo di nuove avventure che l'aspetta.

PERSONAGGI

LAN E MEGA MAN
Lan è un ragazzino appena trasferitosi dalla città di ACDC a Cyber City. I suoi voti a scuola non sono il massimo, ma in quanto a Virus Busting non lo batte nessuno. Il suo migliore amico è Mega Man, il suo Net Navi. Nelle Net Battle sono davvero invincibili insieme.



NUOVI AMICI A CYBER CITY

Iris

Mick

Tab

VECCHI AMICI

Mayl e Roll

Dex e Gutsman

Yai e Glide

MENU PRINCIPALE

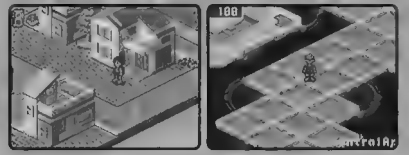
Nella schermata del titolo, premi ***START*** per visualizzare le opzioni per iniziare il gioco. (Se non hai ancora salvato una partita, l'opzione ***Continue*** non sarà disponibile.)

- ***New Game*** - Avvia una nuova partita dall'inizio.
- ***Continue*** - Avvia la partita dal punto in cui è stata salvata l'ultima volta.
- ***Net Battle*** - Avvia la modalità per più giocatori. Questa opzione è disponibile solo se l'adattatore wireless per Game Boy Advance™ è collegato *(pagina 3)*.

SOFT RESET (RICOMINCIA)

Premi ***START***, ***SELECT*** e il ***pulsante A*** e il ***pulsante B*** contemporaneamente in qualunque momento del gioco per ricominciare e tornare al Main Menu (Menu principale). Utilizza questa opzione per uscire dalla partita e ricominciare dal punto dell'ultimo salvataggio.

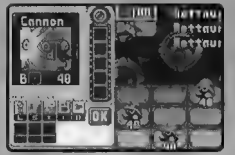
SCHERMATA FIELD (CAMPO)



Nella schermata Field puoi controllare Lan nel Real World e Mega Man nel Cybermondo.

- ***Pulsantiera di comando*** + ...Sposta il personaggio
Sposta il cursore tra i menu
- ***Pulsante A*** .....Speak/Examine (Parla/Esamina)
Conferma
- ***Pulsante B*** .....Dash (tieni premuto mentre ti lanci in corsa) Cancel (Annulla)
- ***Pulsante R*** .....Jack-in (connessione al Cybermondo)
Jack Out (disconnessione dal Cybermondo)
- ***Pulsante L*** .....Parla a Mega Man (dal Real World)
Parla a Lan (dal Cybermondo)
- ***START*** .....Apre la schermata PET
- ***SELECT*** .....Ignora la scena di intermezzo

SCHERMATA CUSTOM (PERSONALE)



- ***Pulsantiera di comando*** + ...Sposta il cursore
- ***Pulsante A*** .....Conferma
- ***Pulsante B*** .....Annulla
- ***Pulsante R*** .....Visualizza la descrizione del Battle Chip
- ***Pulsante L*** .....Fuga
- ***START*** .....Sposta il cursore su OK
- ***SELECT*** .....Nasconde la schermata Custom

SCHERMATA ACTION IN MODALITÀ BATTLE

- ***Pulsantiera di comando*** + ...Sposta Mega Man
- ***Pulsante A*** .....Utilizza il Battle Chip
- ***Pulsante B*** .....Mega Buster (tieni premuto per caricare il colpo)
- ***Pulsante R o pulsante L*** .....Apre la schermata Custom (quando il Custom Gauge [indicatore personale] è pieno)
- ***START*** .....Pausa
- ***SELECT*** .....Nessuna funzione

AZIONE!

ESPLORARE IL REAL WORLD

Avanzi nel gioco muovendoti tra il ***Real World*** e il ***Cybermondo***. Nel Real World giochi nel ruolo di Lan.

- ***Speak/Examine*** - Premi il ***pulsante A*** per parlare alla persona che hai davanti o per esaminare qualcosa.
- ***Dash*** - Tieni premuto il ***pulsante B*** mentre ti sposti usando la ***pulsantiera di comando*** + per andare più veloce della normale camminata.
- ***Parla a Mega Man*** - Premi il ***pulsante L*** in un punto qualsiasi del campo per parlare a Mega Man all'interno del tuo PET. Può avere dei buoni suggerimenti da darti nel caso in cui sia bloccato o non sappia dove andare.
- ***Jack-in*** - Questa azione ti permette di spedire Mega Man all'interno di qualsiasi apparecchio elettronico trasmettendo un segnale con il tuo PET. Per eseguire il Jack-in, posizionati di fronte a un computer o a un altro dispositivo elettronico e premi il ***pulsante R***.

ESPLORARE IL CYBERMONDO

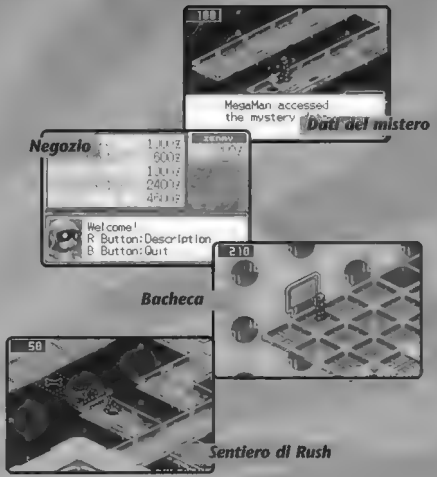
Nel Cybermondo giochi nel ruolo di Mega Man, cerchi i boss nemici ed elimini virus pericolosi, oltre a risolvere tutta una serie di problemi.

- ***Speak/Examine*** - Premi il ***pulsante A*** per parlare ai programmi o per esaminare qualcosa. Assicurati di esaminare i Mystery Data (Dati del mistero) sparsi ovunque.
- ***Dash*** - Tieni premuto il ***pulsante B*** mentre ti sposti usando la ***pulsantiera di comando*** + per andare più veloce della normale camminata.
- ***Parla a Lan*** - Premi il ***pulsante L*** in un punto qualsiasi del campo per parlare a Lan nel Real World. Se non sai come andare avanti, prova a chiedergli aiuto.
- ***Jack-out*** - Premi il ***pulsante R*** per uscire dal Cybermondo, tornare nel Real World e riprendere il controllo di Lan. Attenzione: certe volte Mega Man potrebbe non riuscire a disconnettersi all'istante.

Quando un dispositivo elettronico ha qualche problema, di solito è colpa di un virus o di un Navi nemico che sta provocando danni al suo interno. Quando succede una cosa del genere, esegui il Jack-in e invia Mega Man nel Cybermondo a sistemare le cose. Puoi eseguire il Jack-in anche se non ci sono guai da risolvere, quindi vai in esplorazione di tutto il Real World connettendoti con questo sistema.

Eseguendo il Jack-in nel computer della stanza di Lan, puoi entrare nel mondo di Internet e accedere ed esplorare molte aree differenti.

- ***Mystery Data (Dati del mistero)*** - Sparsi per Internet troverai degli elementi chiamati ***Mystery Data***. Esaminali per ottenere chip, oggetti e altro ancora.
- ***Shop (Negozi)*** - Parla a un Net Dealer per visualizzare una schermata Shop. Sposta il cursore per evidenziare l'oggetto che desideri e premi il ***pulsante A***. Se un Chip è visualizzato in verde, significa che non è presente nel tuo inventario. Premi il ***pulsante R*** per visualizzare una descrizione dell'oggetto evidenziato.
- ***Message Board (Bacheca)*** - Sulla bacheca vengono affissi vari messaggi e segnalazioni. Leggili per scoprire notizie ufficiose, nuove tecniche di combattimento e altre informazioni.
- ***Rush Road (Sentiero di Rush)*** - Sparse per Internet ci sono varie icone a forma di osso. Guarda cosa succede se getti del Rush Food (Cibo per Rush) su questi riquadri.



BATTAGLIA: SCHERMATA CUSTOM

Quando incontri un nemico, viene visualizzata innanzitutto la schermata Custom, da cui puoi selezionare il Battle Chip da inviare a Mega Man.

SELEZIONE DEI BATTLE CHIP

Nella cartella Chip vengono scelti a caso cinque chip, visualizzati nell'area Chip Select (Selezione chip). Selezionane uno da inviare a Mega Man evidenziandolo e premendo il ***pulsante A***. Quando un chip è evidenziato, premi il ***pulsante R*** per visualizzarne la descrizione.

REGOLE PER LA SCELTA DEI BATTLE CHIP

Normalmente è possibile selezionare un solo chip da inviare a Mega Man alla volta. Tuttavia, in certe circostanze (vedi illustrazione), potrai scegliere fino a cinque chip in una volta sola, ottenendo un notevole vantaggio. (I chip che non possono essere selezionati compaiono in grigio nell'elenco.)

Chip con lo stesso nome

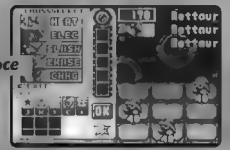
Chip con lo stesso codice

INVIO DEI DATI

Una volta terminata la selezione dei chip, sposta il cursore su ***OK*** e premi il ***pulsante A***. Verrà visualizzata la schermata di azione con cui si controlla Mega Man durante la battaglia.

MODALITÀ BEAST OUT

Evidenza il pulsante Cybeast e premi il ***pulsante A*** per accedere alla modalità Beast Out. (L'opzione non è disponibile immediatamente ma viene sbloccata nel corso del gioco.)



Cambio Croce

CROSS CHANGE (CAMBIO CROCE)

Nella schermata Custom, premi la ***pulsantiera di comando*** + ⬆ per aprire la schermata Cross Select (Selezione croce). Premi ⬆/⬇ per selezionare una croce da caricare. (L'opzione non è disponibile immediatamente ma viene sbloccata nel corso del gioco.)

Finestra Emotion

FINESTRA EMOTION

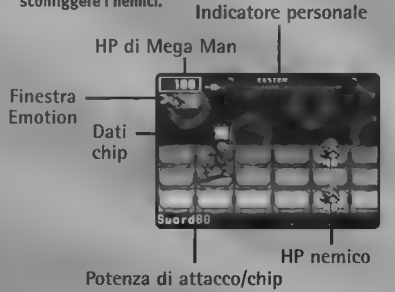
Questa finestra mostra lo stato di sincronizzazione di Mega Man. Lo stato cambia se entri in modalità Beast Out, se vieni colpito o in altri casi specifici.

FUGA

Premi il ***pulsante L*** per fuggire. Che tu ci riesca oppure no, è questione di fortuna...

BATTAGLIA: SCHERMATA ACTION

Una volta selezionato il chip dalla schermata Custom, passi alla schermata Action dove puoi controllare Mega Man e utilizzare i chip selezionati per sconfiggere i nemici.



AREE DI ATTACCO

Mega Man si sposta sui riquadri rossi mentre il nemico si muove su quelli blu. Nessuno dei due può entrare nell'area dell'altro, ma esistono alcuni attacchi speciali che ti consentono di farlo temporaneamente.

MEGA BUSTER

Premi il ***pulsante B*** per colpire con il Mega Buster, dotato di munizioni illimitate. Più sei vicino al nemico e più sarà facile attaccarlo con rapidità. Tieni premuto il ***pulsante B*** per caricare il Mega Buster e sparare un colpo ancora più potente.

UTILIZZO DEI CHIP

Premi il ***pulsante A*** per utilizzare i chip già inviati a Mega Man dalla schermata Custom. Il chip che puoi usare successivamente compare nella parte inferiore dello schermo.

CUSTOM GAUGE (INDICATORE PERSONALE)

Una volta avviata l'azione, il Custom Gauge inizia lentamente a riempirsi. Quando è pieno, premi il ***pulsante L*** o il ***pulsante R*** per accedere nuovamente alla schermata Custom. Ora anche se hai utilizzato tutti i chip potrai selezionarne altri da inviare a Mega Man nello stesso turno.

SCHERMATA RESULT (RISULTATI)

Vinci i combattimenti eliminando i nemici (ossia, riducendo il loro HP a zero). Dopo ogni vittoria compare la schermata dei risultati, che mostra la durata del combattimento, il tuo Busting Level *(Livello di eliminazione dei virus, vedi sotto)* e i Chip Data acquisiti.

BUSTING LEVEL

Il Busting Level è una valutazione delle tue tecniche di eliminazione dei virus. Più è alto il tuo Busting Level e migliori saranno gli oggetti che otterrai come ricompensa per le varie vittorie. In generale riceverai denaro, ma se ti comporti davvero bene in battaglia potresti ottenere anche alcune potenti mosse utilizzate dal nemico (Battle Chip).

CONTRATTACCHI

Si verifica un contrattacco quando attacchi un nemico proprio nel momento in cui questo sta per attaccare te. Se il tuo contrattacco riesce, il nemico sarà momentaneamente paralizzato ed esposto a ulteriori attacchi. Con un contrattacco andato a segno, la Finestra Emotion di Mega Man cambierà immediatamente in Full Synchro.

In questa finestra viene indicato lo stato mentale di Mega Man. Durante i combattimenti, il suo stato emotivo può cambiare.

Normal (Normale) - Mega Man comincia le battaglie in questo stato neutrale.

Full Synchro - Consente di vedere quando contrattaccare e raddoppia la potenza d'attacco del primo chip che utilizzerai.

Tired (Stanco) - Quando il contatore della Finestra Emotion arriva a zero punti, lo stato di Mega Man diventa Tired. In questo stato non potrai passare a Full Synchro anche mandando a segno un contrattacco sul nemico. Se premi il pulsante Cybeast quando lo stato è Tired, Mega Man entra in modalità Beast Over.

Very Tired (Molto stanco) - Quando esce dalla modalità Beast Over, lo stato di Mega Man è Very Tired. In questo stato non puoi caricare le croci, la potenza di attacco del Mega Buster crolla e il tuo HP diminuisce velocemente.

Angry (Arrabbiato) - Mega Man diventa rosso e si fa più serio. In tale stato conferisce al chip che utilizza in quel momento una doppia forza.

Se Mega Man viene infettato da un bug, la Finestra Emotion comincia a lampeggiare per indicare che c'è un problema.

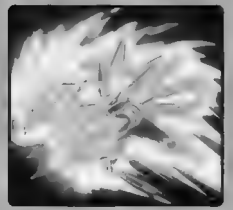
SISTEMA BEAST OUT

Nel corso del gioco, Mega Man imprigionerà nel suo stesso corpo una gigantesca bestia del Cybermondo. Dopo tale evento potrai premere il pulsante Cybeast nella schermata Custom *(pagina 10)* e Mega Man entrerà in modalità Beast Out. Tale modalità gli consente di trasformarsi in Cybeast, con i seguenti vantaggi:

- ❑ Mantenendo premuto il ***pulsante B*** potrai attaccare a fuoco serrato con il Gregar Buster.
- ❑ Utilizzando un chip, l'attacco colpirà automaticamente il nemico su cui è posizionato il cursore.
- ❑ La potenza di attacco dei chip non elementali aumenta di 30 unità.
- ❑ Gli attacchi di carica dei chip non elementali scatenano un attacco artigliato Gregar Claw.
- ❑ Non verrai più stordito o mandato ko quando ti attaccano.

Tuttavia, quando Mega Man si trova in modalità Beast Out, il contatore Emotion si riduce di un punto per turno. Se il contatore arriva a zero, Mega Man esce dalla modalità Beast Out e passa allo stato Tired per aver esaurito le energie. Se la battaglia si conclude quando Mega Man è in modalità Beast Out, il personaggio torna allo stato normale.

BEAST OVER



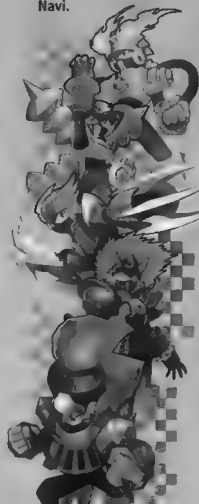
In modalità Beast Out, Mega Man ha una potenza immensamente superiore alla norma che gli offre enormi vantaggi in battaglia. Tuttavia, per controllare questa potenza è necessario consumare punti della Finestra Emotion. Se cerchi di accedere alla modalità Beast Out senza avere punti a disposizione, Mega Man entra in una modalità piena di furia chiamata Beast Over.

In modalità Beast Over, Mega Man si comporta come vuole e non obbedisce ai tuoi comandi! Sceglie come utilizzare i chip selezionati e possiede una forza distruttiva immensa degna del Cybeast. Al turno successivo, lo stato di Mega Man diventerà ***Very Tired*** e il personaggio sarà estremamente vulnerabile agli attacchi.

SISTEMA CROSS CHANGE

Nel corso del gioco potrai comandare i Link Navi e prendere parte ad alcune prove. Una volta portate a termine le prove potrai caricare una Croce dotata dei poteri del relativo Link Navi.

Per caricare una croce si utilizza il ***sistema Cross Change*** (Cambio croce), a cui puoi accedere premendo la ***pulsantiera di comando*** + ⬆ nella schermata Custom. Fai attenzione: le croci sono sensibili a certi attributi elementali e ti possono rendere ancora più vulnerabile ad alcuni attacchi.



HEAT CROSS Link Navi Heat Man
TIPO: Fire ***COLPO CARICATO:*** Fire Arm ***DEBOLEZZA:*** Soffre doppi danni per tutti gli attacchi di tipo Aqua.
CARATTERISTICHE: I chip di tipo Fire che non oscurano lo schermo aumentano di 50 unità la potenza di attacco. Potenza Attacco Buster aumentata di 1 unità.

ELEC CROSS Link Navi Elec Man
TIPO: Electric ***COLPO CARICATO:*** Thunderbolt ***DEBOLEZZA:*** Soffre doppi danni per tutti gli attacchi di tipo Wood.
CARATTERISTICHE: I chip di tipo Electric che non oscurano lo schermo aumentano di 50 unità la potenza di attacco. Stato di stordimento per i colpi caricati dei chip non elementali che non oscurano lo schermo.

SLASH CROSS Link Navi Slash Man
TIPO: Sword ***COLPO CARICATO:*** Wide Slash ***DEBOLEZZA:*** Soffre doppi danni per tutti gli attacchi di tipo Break.
CARATTERISTICHE: I chip di tipo Sword che non oscurano lo schermo aumentano di 50 unità la potenza di attacco. I colpi caricati di questi chip hanno una potenza d'attacco notevolmente superiore.

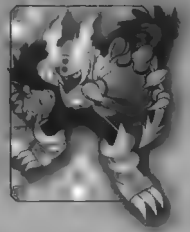
ERASE CROSS Link Navi Erase Man
TIPO: Cursor ***COLPO CARICATO:*** Erase Delete Beam ***DEBOLEZZA:*** Soffre doppi danni per tutti gli attacchi di tipo Wind.
CARATTERISTICHE: I chip di tipo Cursor aumentano di 30 unità la potenza di attacco. Usa i chip non elementali che non oscurano lo schermo. Se l'HP residuo del nemico contiene un 4, esso verrà cancellato immediatamente e l'HP del Navi crollerà per colpa di un bug.

CHARGE CROSS Link Navi Charge Man
TIPO: Fire ***COLPO CARICATO:*** Charge Tackle ***DEBOLEZZA:*** Soffre doppi danni per tutti gli attacchi di tipo Aqua.
CARATTERISTICHE: Lo slot aperto del chip aumenta di 1 unità a ogni turno. I colpi caricati dei chip di tipo Fire che non oscurano lo schermo aumentano la potenza di attacco.

CROSS BEAST

Se entri in modalità Beast Out con una Croce attivata, la Croce e la Bestia si uniscono e formano una ***Cross Beast***.

Heat Beast



Finché Mega Man è una Cross Beast, le abilità della Croce rimangono invariate. Tuttavia, quando si utilizzano i chip, Mega Man attaccherà automaticamente. Tieni premuto il ***pulsante B*** per caricare il Gregar Buster e usa un chip non elementale per effettuare un attacco di Carica speciale.

SCHERMATA PET

Premi ***START*** nella schermata Field per visualizzare la schermata PET.

CHIP FOLDER

Il Chip Folder contiene i chip da usare in battaglia. All'inizio hai una sola cartella, che potrai modificare o riorganizzare. Andando avanti nel gioco potrai ottenere un altro Chip Folder e una cartella di backup. Quest'ultima non può essere modificata o riorganizzata, ma potrai aggiornarla mediante le cartelle di backup degli altri giocatori.

- ***Equipping Folders (Utilizzare le cartelle)***

  La cartella che hai caricato è segnata come "***Equip***". Per caricare un'altra cartella selezionala, premi il ***pulsante A*** e seleziona l'opzione ***Equip*** (Carica).

- ***Editing Folders (Modificare le cartelle)***

  Seleziona una cartella da modificare, premi il ***pulsante A***, quindi seleziona l'opzione ***Edit*** (Modifica). Passerai alla schermata Folder Edit ***(descritta a destra)***.

- ***Change Name (Cambiare il nome)***

  Cambia il nome della cartella.

SCHERMATA FOLDER EDIT (MODIFICA CARTELLA)

Nella schermata Folder Edit, premi la ***pulsantiera di comando*** + ◀/▶ per spostarti tra il Chip Folder (Cartella Chip) e il backpack. Seleziona un chip da ogni cartella premendo il ***pulsante A*** per scambiare i due chip.

Cartella Chip

Backpack

- Premi due volte il ***pulsante A*** per inviare il chip dal Backpack al Chip Folder senza scambiarlo.
- Premi ***START*** per riorganizzare l'ordine dei chip.
- Premi il ***pulsante L*** e il ***pulsante R*** per passare da una pagina all'altra.

CATEGORIE DEI BATTLE CHIP

I Battle Chip si dividono in tre categorie in base alle loro caratteristiche.

- ❑ ***Standard Chip*** - Bordo grigio
- ❑ ***Mega Class Chip*** - Bordo blu
- ❑ ***Giga Class Chip*** - Bordo rosso

REGOLE DI MODIFICA DELLA CARTELLA

- ❑ Assicurati di riempire di chip tutti i 30 slot.
- ❑ In una cartella puoi inserire ogni volta solo un certo numero di chip con lo stesso nome, variabile a seconda delle dimensioni dei dati:

DIMENSIONI DATI	MAX CHIP
0-19 MB	5
20-29 MB	4
30-39 MB	3
40-49 MB	2
50-99 MB	1

- ❑ In una cartella puoi inserire solo un massimo di cinque Mega Class Chip e un Giga Class Chip per volta.

REGULAR CHIP

I ***Regular Chip*** compaiono sempre nella lista di selezione chip sulla schermata Custom. Possono rivelarsi molto utili se riesci a includerli abilmente nella tua strategia. Nella cartella, sposta il cursore sul chip che vuoi designare come Regular Chip e premi ***SELECT***. Se attorno al chip compare un contorno, significa che il chip è diventato un Regular Chip. (Non tutti i chip possono essere trasformati in Regular Chip.)

Se le dimensioni dati del chip non sono inferiori alla quantità di Regular Memory (Memoria normale) rimasta, non è possibile designare il chip come Regular Chip. Puoi incrementare la quantità di Regular Memory disponibile trovando un oggetto chiamato "***Regular UP***".

TAG CHIP

Con i Tag Chip puoi selezionare due chip e fare in modo che compaiano sempre sulla Chip Select Chart (Tabella selezione chip) nella schermata Action. Seleziona un chip e premi ***SELECT*** per designarlo come ***Tag Chip***, quindi seleziona il secondo chip e premi ***SELECT***. La memoria totale dei due chip deve essere inferiore a 60 MB.

ESEMPIO: Se indichi i chip Sword S e Area Steal S come Tag Chip nella schermata Custom, I due chip compariranno sempre nella Chip Select Chart quando ti sposti alla schermata Action, consentendoti di usarli per una combo 1-2.

SUB CHIP

Esistono vari tipi di ***Sub Chip***, da usare nella schermata Field del Cybermondo per aiutare Mega Man. Puoi ottenerli nei negozi e con i Mystery Data. I Sub Chip possono essere usati solo una volta.

DATA LIBRARY (LIBRERIA DATI)

I dati dei chip ottenuti sono inseriti automaticamente nella Data Library, dove li puoi visualizzare in qualsiasi momento. La prima pagina mostra i Regular Chip. Premi la ***pulsantiera di comando*** + ◀/▶ per visualizzare le pagine dei Mega Class e Giga Class Chip. Le stelle a destra del nome indicano la rarità del chip (i chip più rari hanno più stelle).

P.A. MEMO

Nelle pagine della Data Library troverai la ***P.A. Memo***, che consente di visualizzare l'elenco delle combinazioni di Program Advance (Avanzamento del programma) utilizzate fino a questo punto della partita *(pagina 27)*.

MEGA MAN

Qui puoi visualizzare lo stato di Mega Man. Man mano che vai avanti si aggiungeranno anche le schermate Navi Customizer e Record.

NAVI CUSTOMIZER (PERSONALIZZAZIONE NAVI)

Attiva il Navi Customizer *(pagina 20)*.

SCHERMATA RECORD

Consente di visualizzare per ogni Navi il Delete Time Record (Record del tempo di eliminazione) con cui hai battuto i nemici al Busting Level S. Vengono visualizzati i valori My Record (Record personale) e Total Record (Record totale). Minore è il tempo del Total Record, maggiore sarà la potenza di attacco del chip speciale dei Navi, quindi confronta il tuo record con quello dei tuoi amici per rendere più potente il tuo chip speciale.

E-MAIL

Leggi le e-mail indirizzate a Lan. Usa la ***pulsantiera di comando*** + per spostarti nell'elenco di e-mail. Premi il ***pulsante A*** o il ***pulsante B*** per scorrere il testo del messaggio.

KEY ITEMS (OGGETTI CHIAVE)

Visualizza i preziosi oggetti che hai raccolto e la loro descrizione. Usa la ***pulsantiera di comando*** + per spostarti nell'elenco.

COMMUNICATION (COMUNICAZIONE)

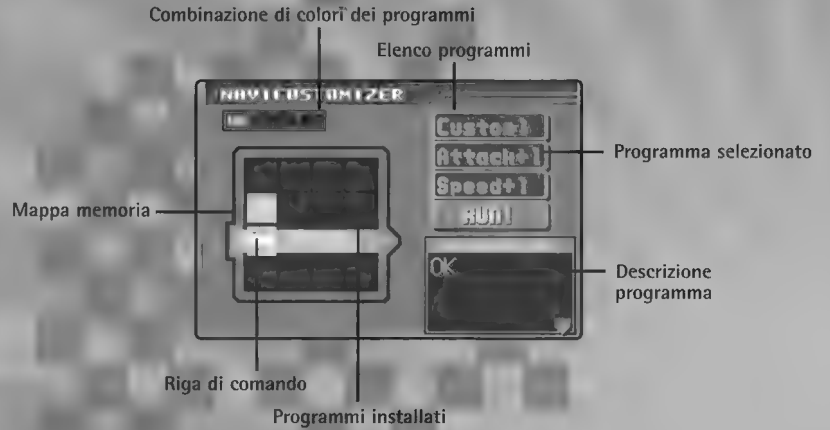
Collegati ai tuoi amici per combattere o per scambiare chip *(pagina 22)*.

SAVE (SALVA)

Salva i tuoi progressi. Per riprendere una partita salvata, seleziona Continue sul menu principale.

NAVI CUSTOMIZER (PERSONALIZZAZIONE NAVI)

Una volta raggiunto un certo punto del gioco, la funzione Navi Customizer viene aggiunta al dispositivo PET. Utilizzala per combinare i programmi e potenziare le abilità dei tuoi Navi. Accedi al Navi Customizer dalla schermata Mega Man *(pagina 19)* nella schermata PET.



INSTALLAZIONE DEI PROGRAMMI

Premi la ***pulsantiera di comando*** + ⬆/⬇ per spostarti nell'elenco dei programmi e selezionarne uno da installare. Premi il ***pulsante L*** e il ***pulsante R*** per passare da una pagina all'altra dell'elenco. Una volta selezionato, un programma viene visualizzato per essere collocato nella Memory Map (Mappa della memoria). Seleziona un percorso per il programma e premi il ***pulsante A*** per installarlo.

RIMOZIONE DEI PROGRAMMI

Per rimuovere i programmi installati nella Memory Map, premi la ***pulsantiera di comando*** + ⬅ per spostare il cursore nell'area Memory Map. Quando selezioni un programma, vengono visualizzate le opzioni ***Remove*** (Rimuovi) e ***Move*** (Sposta). Seleziona ***Remove*** per disinstallare il programma e inserirlo nuovamente nell'elenco. Selezionando ***Move***, puoi spostare il programma all'interno della Memory Map per riorganizzarla. Premi ***SELECT*** per rimuovere in una volta sola tutti i programmi installati e azzerare la Memory Map.

TIPI DI PROGRAMMI

Esistono due tipi di programmi:

- ***Program Part (Parti di programma)***
  Conferiscono nuove abilità a Mega Man, come la SuprArmr (Super Corazza), che lo rende meno vulnerabile agli attacchi.
- ***Plus Part (Parti plus)*** - Migliorano le capacità di Mega Man, ad esempio aumentando la potenza di attacco del Mega Buster.

REGOLE DI PROGRAMMAZIONE

- ***Regola 1*** - Disponi i programmi in modo che non si sovrappongano all'esterno della Memory Map.
- ***Regola 2*** - Posiziona le Program Part (Parti di programma) in modo che si sovrappongano alla Command Line (Riga di comando) di almeno un quadrato.
- ***Regola 3*** - Non puoi posizionare Plus Part (Parti plus) (con struttura square) sulla Command Line.
- ***Regola 4*** - Non puoi mettere vicino programmi dello stesso colore.
- ***Regola 5*** - I programmi possono essere al massimo di quattro colori diversi. Controlla la barra della combinazione di colori dei programmi *(pagina 20)*.

RUN (ESEGUI)

Una volta terminata l'impostazione dei programmi, seleziona ***Run*** (premi ***START*** per spostare il cursore direttamente su ***Run***). Quando nella schermata viene visualizzato "***OK!***", il programma è stato compilato.

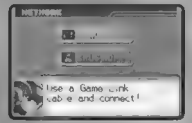
BUG?

Quando esegui il programma, se hai commesso degli errori per non aver rispettato le regole di programmazione si verifica un ***bug*** che può incidere negativamente sul comportamento di Mega Man: potrebbe non muoversi correttamente o il suo HP potrebbe variare senza motivo. Se noti qualche anomalia, controlla subito la Finestra Emotion di Mega Man per vedere cosa succede.

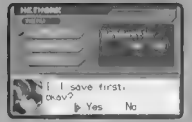
FUNZIONI DI RETE

CONNESSIONE MEDIANTE L'ADATTATORE WIRELESS PER GAME BOY ADVANCE™

Utilizzando il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ o l'adattatore wireless per Game Boy Advance™ (entrambi venduti separatamente), puoi collegarti con i tuoi amici, scambiare chip e programmi, confrontarti testa a testa con altri giocatori di ***Battle Network*** e molto altro ancora. ***(Imposta il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ per comunicare con l'altro giocatore seguendo le istruzioni riportate a pagina 2.)***



Dopo aver collegato il cavo Game Link™ per Game Boy Advance™ o i Game Boy Advance™, vai al menu Network (Rete) e seleziona il dispositivo di rete che utilizzerai.

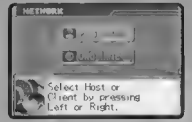


Accedendo alla schermata Network ti verrà chiesto di salvare la partita. La partita verrà salvata automaticamente anche dopo una Network Battle o al termine di uno scambio.

UTILIZZO DELL'ADATTATORE WIRELESS PER GAME BOY ADVANCE™

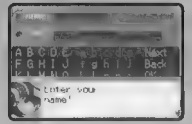
Quando utilizzi l'adattatore wireless per Game Boy Advance™ viene visualizzata la seguente schermata:

SELECT HOST/CLIENT (SELEZIONA HOST/CLIENT)



Premi la ***pulsantiera di comando*** + ⬅/➡ per scegliere il ruolo di ***Host*** o ***Client***, quindi premi il ***pulsante A***. Se decidi di essere ***l'Host*** accederai a una schermata di stand-by in cui attendere l'arrivo di un altro giocatore. Se scegli di essere un ***Client*** accederai a una schermata da cui selezionare l'Host a cui connetterti.

INSERIRE/MODIFICARE NOME E MESSAGGIO

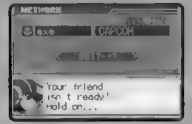


Modifica il nome e il messaggio che vuoi far comparire quando ti colleghi a un altro giocatore. (Il nome può avere un massimo di 8 caratteri, mentre il messaggio può contenerne fino a 10.)

COMANDI PER INSERIRE NOME E MESSAGGIO

- ***Pulsantiera di comando*** + ...Sposta il cursore del testo
- ***Pulsante A*** .....Conferma
- ***Pulsante B*** .....Cancella
- ***Pulsante L e pulsante R*** .....Sposta il cursore del testo verso sinistra/destra
- ***START*** .....Sposta il cursore su OK
- ***SELECT*** .....Nessuna funzione

SCHERMATA STAND-BY



Se decidi di essere ***l'Host*** accederai alla schermata Stand-by, in cui potrai attendere che un altro giocatore chieda di partecipare alla partita.

SCHERMATA DI SELEZIONE

Se scegli di essere un ***Client*** accederai alla schermata Host Selection (Selezione Host). Usa il ***pulsante L*** e il ***pulsante R*** per scorrere l'elenco e premi il ***pulsante A*** per selezionare il giocatore a cui collegarti.

NET BATTLE

Collega il Game Boy Advance™ a quello di un amico e proseguite assieme in tre differenti modalità di gioco.

Innanzitutto, seleziona la tua modalità:

- ***Single Battle (Battaglia singola)*** - Sfida in un singolo match.
- ***Triple Battle (Battaglia tripla)*** - Cerca di vincere 2 battaglie su 3.
- ***Random Battle (Battaglia casuale)*** - Combatti usando una cartella di chip scelta in modo casuale.

Ora devi selezionare il tipo di battaglia:

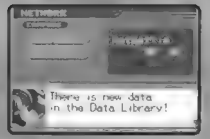
- ***Practice (Pratica)*** - Vittorie e sconfitte non vengono contate.
- ***Battle (Battaglia)*** - Vittorie e sconfitte contano. Il vincitore ottiene un chip da chi perde. (Per poter scegliere questo tipo di battaglia, nel backpack devi avere almeno un altro chip oltre a un Giga Class Chip.)

Quando entrambi i giocatori hanno selezionato la stessa modalità di gioco e lo stesso il tipo di battaglia, il confronto può avere inizio.

REGOLE DEL MATCH

- La battaglia è vinta dal primo giocatore che riduce a zero l'HP dell'avversario.
- La battaglia arriva fino al quindicesimo turno e poi si conclude. Se non c'è un vincitore, vince chi ha inflitto più danni all'avversario, a prescindere dall'HP residuo.

COMPARE LIBRARIES (CONFRONTA LIBRERIE)



Confronta le Data Library con gli altri giocatori. Qualsiasi voce presente nella libreria dell'altra persona e non nella tua viene aggiunta alla tua libreria, e viceversa.

COMPARE RECORDS (CONFRONTA RECORD)

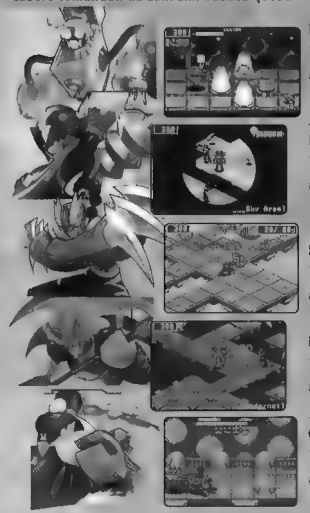
Confronta i valori totali di Delete Time Record e aggiorna i record con i nuovi migliori tempi.

MODALITÀ TRADE (SCAMBIA)

Scambia i Battle Chip e altri oggetti con tre modalità di scambio.

- ***Battle Chip Trading (Scambio di Battle Chip)*** - Scambia i chip del tuo backpack uno alla volta (eccetto i Giga Class Chip, che non possono essere scambiati). Se vuoi dare un chip a qualcuno senza ricevere niente in cambio, seleziona il chip mentre l'altro giocatore seleziona ***None*** (Nulla).
- ***Program Trading (Scambio di programmi)*** Scambia singoli programmi. Per scambiare programmi, entrambi i giocatori devono avere attivato il Navi Customizer.
- ***Folder Trading (Scambio di cartelle)*** Sostituisci la tua cartella di backup con quella di un amico, o copia la tua cartella nella cartella di backup di un amico. Non puoi scambiare una cartella che non può essere caricata. Ad esempio, se puoi caricare solo un massimo di cinque Mega Class Chip, non puoi ricevere la cartella di un amico contenente sei Mega Class Chip. Se non riesci a scambiare le cartelle, prova a riorganizzarle fino a quando non contengono chip adatti a essere caricati dall'altro giocatore.

I Link Navi sono Navi diversi da Mega Man che possono essere comandati da Lan. Lan utilizza questi Link Navi per superare le prove che lo aspettano. I Link Navi hanno chip specifici che compaiono sempre all'inizio delle battaglie.



HEAT MAN Operatore Mr. Match

TIPO: Fire ***COLPO CARICATO:*** Heat Arm ***CHIP SPECIFICO:*** Heat Press

PROVA: Mr. Match (o solo "Match", come lo chiama Lan) è stato trasferito alla Elementary School di Cyber City e ha il compito di insegnare a Lan come usare il fuoco. Incenerisci tutti quei viscidi virus con le tue nuove abilità.

ELEC MAN Operatore Ann Zap

TIPO: Electric ***COLPO CARICATO:*** Thunderbolt ***CHIP SPECIFICO:*** Dash Electric Sword

PROVA: La Sky Area si trova senza corrente elettrica per colpa di un Navi fantasma. Per far tornare la luce servono cyberbatterie: fatti strada nel buio insieme a Elec Man.

SLASH MAN Operatore Ms. Fahran

TIPO: Sword ***COLPO CARICATO:*** Triple Edge ***CHIP SPECIFICO:*** Rolling Slash

PROVA: Ms. Fahran, insegnante di economia domestica e cuoca sopraffina, dà lezioni di cybercucina a Lan. Affetta le verdure correttamente senza rovinarle.

ERASE MAN Operatore Dark Scythe

TIPO: Cursor ***COLPO CARICATO:*** Hex Sickle ***CHIP SPECIFICO:*** Erase Delete Beam

PROVA: Il tuo bersaglio è una banda che si ritrova nell'Underground Internet. Sorprendili alle spalle per non farti scoprire e falli fuori velocemente.

CHARGE MAN Operatore Al Ferry

TIPO: Fire ***COLPO CARICATO:*** Crazy Locomotive ***CHIP SPECIFICO:*** Volcano Charge

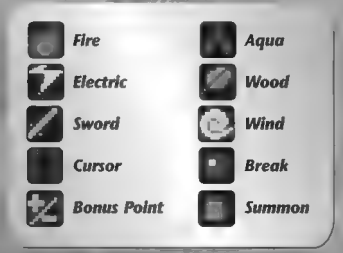
PROVA: Nel ruolo di Charge Man devi metterti alla guida del treno e portare tutti a destinazione. Guida con attenzione e tieni gli occhi aperti!

POTENZA DI ATTACCO

La potenza di attacco di un chip determina i danni inflitti al nemico con un solo colpo. Una maggiore potenza di attacco è sicuramente più efficace, ma bisogna considerare anche altri fattori come la portata degli attacchi distribuiti e gli attributi elementali. Quindi la potenza di attacco è solo uno dei numerosi fattori da tenere in considerazione per scegliere il chip più adatto a ogni situazione. (La potenza di attacco non è visualizzata per i chip di supporto senza funzioni di attacco.)

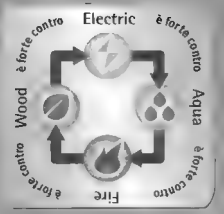
TIPI DI CHIP

Sono disponibili 10 tipi di chip:



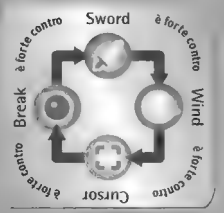
ATTRIBUTI ELEMENTALI

Quattro tipi di chip possiedono anche attributi elementali. Ognuno di essi ha un punto forte e uno debole. Se sferri un attacco elementale contro un nemico che presenta un attributo elementale contro il quale il tuo chip è più forte, il danno inflitto è doppio!



EFFETTI DEI CHIP SPECIALI

- ***Sword*** Infliggi danni doppi ai nemici di tipo Wind e agli altri avversari vulnerabili agli attacchi di tipo Sword.



- ***Wind*** - Spazza via l'aura protettiva del tuo avversario. Infliggi danni doppi ai nemici di tipo Cursor e agli altri avversari vulnerabili agli attacchi di tipo Wind.
- ***Cursor*** - Lancia contro il nemico un attacco Cursor per disattivare il suo chip trappola. Infliggi danni doppi ai nemici di tipo Break e agli altri avversari vulnerabili agli attacchi di tipo Cursor.
- ***Break*** - Infliggi danni al nemico anche quando è in posizione di difesa. Infliggi danni doppi ai nemici di tipo Sword e agli altri avversari vulnerabili agli attacchi di tipo Break.

CODICI DEI CHIP

I codici dei chip sono visualizzati con le lettere *A-Z*. Nella schermata Custom puoi selezionare contemporaneamente due diversi tipi di chip, sempre che abbiano lo stesso codice. I codici chip contrassegnati da * (asterisco) possono essere selezionati insieme a qualunque altro codice chip.

PROGRAM ADVANCE

Quando selezioni una determinata combinazione di Battle Chip, questi possono fondersi e trasformarsi in un nuovo Battle Chip. Questa operazione viene definita Program Advance. Ogni ***Program Advance*** che scopri viene salvato nella sezione P.A. Memo.

- ***Chip Trader*** - Il Chip Trader è un dispositivo che ti consente di scambiare alcuni vecchi chip con uno nuovo, scelto a caso. Una volta eseguito lo scambio, la partita viene salvata automaticamente, quindi fai attenzione a quello che scambi.
- ***Number Trader*** - Inserisci un numero di otto cifre: se è quello giusto, otterrai un chip o un oggetto (uno per ogni numero indovinato). I numeri si possono trovare sparsi per tutto il gioco.
- ***Trader di bug*** - È possibile che da qualche parte nell'universo ci sia un trader disposto a scambiare bug con nuovi chip...

OGGETTI

Cerca e raccogli oggetti per potenziare Mega Man e avanzare nel gioco.

Alcuni esempi:

- ***Memoria HP*** - Aumenta di 20 unità l'HP massimo di Mega Man.
- ***Codice P*** - Disabilita i Security Cube (Cubi di protezione). (Si ottengono da altre persone ecc.)

Andando avanti nel gioco raggiungerai le zone in cui sono situate le bacheche. Su questi tabelloni sono affissi messaggi di varie persone che hanno bisogno di aiuto per alcuni compiti particolari. Le richieste possono essere di varia natura, dalla caccia ai virus allo scambio di chip ecc.

- ❑ Ogni richiesta o messaggio è contrassegnata da un certo numero di stelle. Più sono numerose le stelle e più difficile è il compito. Le richieste più impegnative offrono sempre ricompense migliori.
- ❑ Per poter accettare richieste sempre più difficili, aumenta il tuo prestigio portando a termine i compiti più facili.

INFORMAZIONI PRINCIPALI

Andando avanti nella partita troverai un gioco chiamato ***Virus Battler***, in cui si utilizzano le cosiddette ***Battler Cards*** (Carte Battler). Virus Battler è un gioco misterioso nascosto in un punto sconosciuto del mondo. Scegli due virus e combatti contro i virus nemici.

CHE COSA SONO LE BATTLER CARDS?

Le ***Battler Cards*** sono le carte misteriose con cui si gioca a Virus Battler. Si raccolgono in determinati posti. Nelle Battler Cards si possono salvare i ***Virus Data*** (Dati dei virus), necessari per combattere contro altri virus. Per visualizzare le tue Battler Cards, vai alla schermata Key items (Oggetti principali).

CHE COSA SONO I VIRUS DATA?

I ***Virus Data*** sono una serie di dati relativi a un virus, comprendenti i suoi schemi di comportamento, la salute, la potenza di attacco ecc.

COME OTTENERE I VIRUS DATA

Nel Cybermondo esistono alcuni virus estremamente rari. Se quando li sconfiggi in battaglia possiedi delle Battler Cards, i loro dati vengono automaticamente salvati su una di esse.

COME SI GIOCA

1) SELEZIONA UN VIRUS

All'avvio di Virus Battler devi selezionare due virus sulla schermata Virus Select (Selezione virus). La quantità di memoria totale per i due virus deve essere inferiore a ***50 MB***. (I virus che non possono essere selezionati compaiono in grigio.) Seleziona i tuoi due virus, quindi premi ***OK*** per andare alla schermata Virus Placement (Posizionamento virus). Se vuoi giocare con un solo virus, seleziona ***OK*** dopo aver scelto il primo.

INFORMAZIONI SULL'HP DEI VIRUS:
L'HP dei virus è formato dall'HP totale dei due virus selezionati. Se uno ha 40 HP e l'altro 60 HP, l'HP totale sarà 100. Quando uno dei virus viene colpito, l'HP totale diminuisce. Se l'HP arriva a 0, i due virus sono eliminati.

2) POSIZIONA IL VIRUS

Posiziona i tuoi virus nel punto migliore.

3) INIZIA LA BATTAGLIA

Una volta posizionati i virus, ha inizio la battaglia. I virus attaccheranno in modo spontaneo.

VITTORIA

Per vincere, i tuoi virus dovranno ridurre a zero l'HP dei virus nemici.

USA IL PULSANTE L SE NON SAI COME ANDARE AVANTI

Se non sai cosa fare o dove andare, usa il *pulsante L* per parlare con Mega Man: potrebbe avere qualche consiglio da darti.

RIPOSATI A SUFFICIENZA

Quando hai portato a termine tutti i compiti, vai nella tua stanza a dormire. Quando ti sveglierai sarà mattina e potrai incominciare una nuova giornata.

USA IL SERVIZIO SPECIALE DI ORDINE DEI CHIP

A un certo punto del gioco potrai utilizzare un servizio speciale di ordine dei Battle Chip, che ti consentirà di ordinare i chip nella tua Data Library per rifornire le tue cartelle. Se confronti le librerie con giocatori che hanno più chip di te, attiverai questi nuovi chip anche nella tua libreria, quindi approfitta di questo servizio per ottenere sempre più chip. (Non tutti i chip possono essere ordinati con questo servizio.)

ATTENZIONE ALL'HP

Dopo una battaglia l'HP non viene ripristinato, quindi non dimenticare di usare oggetti per il ripristino di HP o Sub Chip durante lo scontro o prima di affrontare un nuovo nemico. Per ripristinare l'HP, nella schermata Result sono disponibili anche le HP Ball (Sfere HP).

MANTIENI LO STATO FULL SYNCHRO

Quando la battaglia è finita, la Finestra Emotion di Mega Man torna allo stato normale. Se però concludi una battaglia con lo stato Full Synchro, Mega Man rimarrà in questo stato e inizierà nello stesso modo anche la battaglia successiva. Realizza un Contrattacco in Full Synchro per mantenere lo stato ancora più a lungo. Quando sei in Full Synchro infliggerai danni doppi con ogni attacco, quindi cerca di restare in questo stato il più a lungo possibile.

UTILIZZO DEGLI ATTACCHI ELEMENTALI, PARTE 1

Per vincere uno scontro puoi utilizzare gli attacchi elementali. Ad esempio, se un nemico si trova su un pannello con un ciuffo d'erba, un attacco Fire sarà doppiamente distruttivo.

UTILIZZO DEGLI ATTACCHI ELEMENTALI, PARTE 2

Combinando gli elementi e gli effetti di stato potrai sferrare attacchi ancora più devastanti. Ad esempio, se il nemico si trova su un pannello di ghiaccio, scegli l'attacco Ice per congelarlo e impedirgli di muoversi per vari turni. Inoltre, sferrando un attacco Break sul nemico ghiacciato infliggerai il doppio dei danni. Prova anche a usare un chip speciale per racchiudere il nemico in una bolla e poi lancia un attacco Electric per provocare danni doppi. Scatena la fantasia e inventa nuove combinazioni!

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cumple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligh:
Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3

– EMC Directive (89/336/EEC)

CE Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED.